

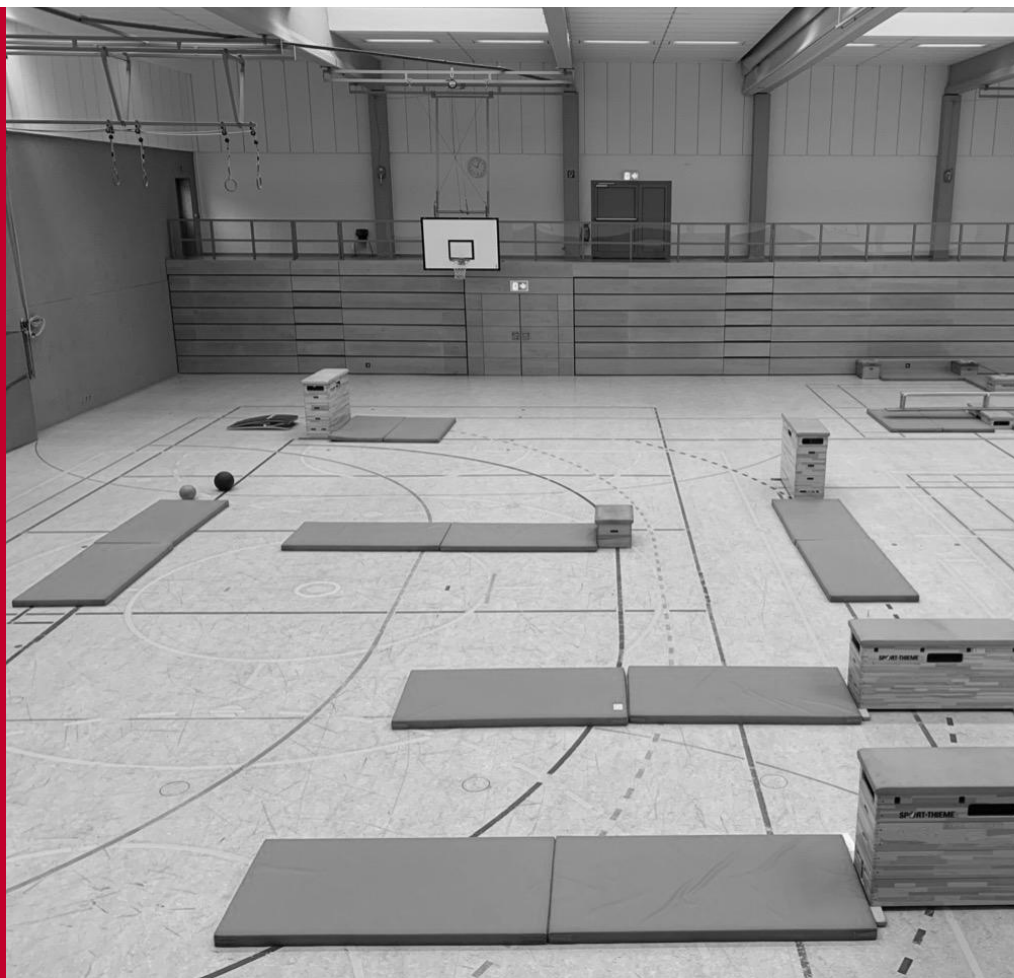
Schriftenreihe Interdisziplinäre  
Sportvermittlung in der Praxis

Band 1

Helena Rudi / Mariette Mauritz (Hrsg.)

**Fächerübergreifende Projektarbeit  
im Sportunterricht**

Von Olympia und Interkulturalität zu Parkour und Baseball



# **Schriftenreihe interdisziplinäre Sportvermittlung in der Praxis**

**Herausgegeben von**

Helena Rudi

Mariette Mauritz

**Band 1**

# **Fächerübergreifende Projektarbeit im Sportunterricht**

Von Olympia und Interkulturalität zu Parkour und Baseball

Herausgegeben von Helena Rudi und Mariette Mauritz  
Mainz, 2026

Helena Rudi und Mariette Mauritz (Hrsg.)

<https://doi.org/10.25358/openscience-11034>

<https://openscience.ub.uni-mainz.de/handle/20.500.12030/11053>

OPEN  ACCESS



Dieser Text erscheint im Open Access unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

# Inhalt

Von wegen Unbekannt?! Eine sportliche Weltreise in andere Kulturen	1
The Burning Bat – vom Brennball zum Baseball	16
Let's Fly - Parkour, Jump, Run	40
Beyond Olympic Xperience – Fresh up the Games! Entdecke die unbekannte Seite der olympischen Spiele	56

Von wegen Unbekannt?!

## **Von wegen Unbekannt?! Eine sportliche Weltreise in andere Kulturen**

Lars Holder, Sebastian Wegner<sup>1</sup>

### **1 Einleitung und Zielstellung**

Das Projekt „Von wegen unbekannt?! Eine sportliche Weltreise in andere Kulturen“ ist ein Sportprojekt, welches für Personen der zehnten Klasse erstellt wurde und über drei Tage dauert. Ziel des Projektes ist es, Teilnehmenden Lernerfahrungen zu ermöglichen, die im klassischen Sportunterricht nicht geschaffen werden. Dazu probieren sie die Sportarten Lacrosse, Gaelic Football und Cricket aus, die in Deutschland nicht häufig gespielt werden. Darüber hinaus gehen die Lernenden den Fragen nach, inwiefern sich die Sportkultur verschiedener Länder voneinander unterscheidet; Aber auch Gemeinsamkeiten zwischen Sportkulturen werden thematisiert. Dabei lernen sie die Vielfalt der Kulturbegriffe nach Nünning (2023) kennen und reisen in ihrer eigenen Biografie in die Vergangenheit. Auf dieser Reise setzen sie sich mit den Einflüssen auseinander, die dazu beigetragen haben, dass ihre sportliche Identität zu der geworden ist, die sie heute ist. Neben dieser retrospektiven Sicht, wird auch prospektiv das zukünftige Sporttreiben thematisiert. Welcher Sport entspricht am meisten den eigenen Interessen und was könnte zukünftig einmal ausprobiert werden? Konzeptuell basiert das Projektvorhaben vor allem auf dem kulturellen Lernen. Einen Überblick darüber bietet der Sammelband von König et. al. (2022a). Bezogen auf dieses Sportprojekt ergibt sich dadurch die folgende Projektbeschreibung:

Kennst du die Sportart Gaelic Football? Nach dem Motto „andere Kulturen, andere Sportarten“ möchten wir mit Dir auf eine Entdeckungsreise in andere Länder gehen. Auch Lacrosse und Cricket sind weltbekannte Sportarten, die wir in unserer Sporthalle zum Leben erwecken werden! Spiel, Spaß und Wettkampf stehen bei uns im Vordergrund! Haben wir Deine Lust für die sportliche Weltreise geweckt? Steig ein!

---

<sup>1</sup> Projektmitwirkende: Lukas Fiederer, Larissa Hechler und Revsen Erdogan

## Von wegen Unbekannt?!

Tab. 1: *Projektkonzept*

<b>Konzept zu „Von wegen unbekannt?! Eine sportliche Weltreise in andere Kulturen“</b>			
<b>Projektart/-form</b>	Sportdidaktisches und sportspezifisches Projekt, in dem Sportarten kennengelernt und durchgeführt werden, die in Deutschland nicht populär sind.		
<b>Übergeordnetes Projektziel</b>	Lernende sollen nicht nur physisch an Mannschaftssportarten herangeführt werden, sondern auch deren kulturelle Prägung besser nachvollziehen können.		
<b>Rahmenbedingungen</b>	Klassenstufe 10 / 3 Tage à 5 Stunden		
<b>Projekttag / -einheit</b>	Tag 1: Lacrosse	Tag 2: Gaelic Football	Tag 3: Cricket
<b>Tagesschwerpunkt</b>	Einführung und Materialkunde in die Sportart Lacrosse durch verschiedene Pass- und Fangspiele. Das Regellernen erfolgt spielerisch durch ein Regelmemory; Das Ganze schließt nach verschiedenen Spielstationen mit einem Lacrosse Turnier ab.	Der Gaelic Football wird kennengelernt. Nach kurzer Vorstellung der sportartspezifischen Eigenschaften, folgen versch. Spielformen und Übungen, die gezielt die Skills der jeweiligen Sportart integrieren. Nach mehreren Pass-, Fang-, Ballkontrollübungen in Gruppen treten mehrere Teams im finalen Endspiel gegeneinander an.	Einführung in Cricket. Dies gestaltet sich von mehreren vorbereiteten und Cricket-ähnlichen Spielformen über Reflexionseinheiten bis hin zum finalen Cricket-Endspiel.
<b>Tagesziel</b>	Lernende erproben eine neue Sportart und verstehen, welche kulturellen Aspekte sich in der Sportart wiederfinden.	Lernende tauchen in die irische Sportart Gaelic Football ein und thematisieren ihre eigene Biografie und Erfahrungen bezüglich des Sports.	Lernende lernen die Sportart Cricket kennen und hinterfragen ihre eigenen Einstellungen und Identitätsbezüge zum Sport.
<b>Ort / Infrastruktur</b>	Sporthalle	Sporthalle	Sporthalle

## 2 Methodisch-Didaktische Analyse

### 2.1 Wahl des Konzeptes und Begründung der Methodenwahl

Kulturelles Lernen besitzt aufgrund aktueller politischer und sozialer Entwicklungen einen besonders hohen Stellenwert. Durch die weiter voranschreitende Globalisierung werden kulturelle Strömungen in den Gesellschaften zunehmend diverser. Gleichzeitig werden durch populistische Strömungen vermeintliche kulturelle Gräben zwischen unterschiedlichen Kulturen gezogen (König et al., 2022b). Ziel des kulturellen Lernens ist es, die binäre Vorstellung von als eigen und fremd wahrgenommenen Kulturen zu überwinden. Kultur soll nicht als gegebenes Konstrukt an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit festgelegt werden, sondern vor dem Hintergrund betrachtet werden, dass sie vom Menschen hervorgebracht wird und auch von diesen veränderbar ist (König et al., 2022b).

Von wegen Unbekannt?!

Anhand der drei Sportarten Lacrosse, Gaelic Football und Cricket werden parallelen zum Kulturkonzept, zur eigenen Biografie sowie der Sportkultur und ihrer Ambivalenz hinsichtlich Exklusion und Integration gezogen. Dies eröffnet einen Zugang zum Konzept des kulturellen Lernens, welches von König et al. (2022a) in ihrem Sammelband näher erläutert wird.

Die Biographiearbeit hat das Ziel, eigene Erfahrungen zu reflektieren, andere Sichtweisen zu gewinnen und darauf aufbauend alternative Handlungsstrukturen entwickeln zu können. Da Biografien (Anm.: In diesem Falle die der Lernenden) kulturell und historisch geprägt sowie durch selbst initiierte Prozesse veränderbar ist (Methfessel und Schön, 2014), bietet die Methode der Biographiearbeit in diesem Projekt eine wichtige Grundlage dafür, die Lernenden für den Einfluss der Kultur auf ihre eigene Identität zu sensibilisieren.

Um den Lernenden den Gegenstand möglichst zugänglich zu gestalten und von dieser abstrakten Ebene in eine ‚lebensweltliche‘ Ebene herunterzubrechen, werden eigene Erzählungen und Beispiele verwendet und nach Erfahrungen aus dem Leben der Schüler und Schülerinnen gefragt. Darüber hinaus wird versucht über die neu kennengelernten Sportarten, aber auch mit Hilfe der eigenen Sportarten der Lernenden ein Interesse für das Thema zu wecken.

## **2.2 Bezug zu pädagogischen Perspektiven (Sinnperspektiven)**

Es ist vorgesehen, dass die Lernenden die Projektinhalte aus verschiedenen pädagogischen Perspektiven wahrnehmen und erleben. In diesem Projekt werden drei Sinnperspektiven fokussiert.

Mit der ersten pädagogischen Perspektive Eindruck soll die Wahrnehmungsfähigkeit verbessert und Bewegungserfahrungen erweitert werden. Dafür wurden die Sportarten mit wenig Vorerfahrungen ausgewählt. Als Beispiel dient der Umgang mit einem Lacrosse-Stick als neue Bewegungserfahrung. Gerade hierfür wird den Lernenden viel Zeit zum Ausprobieren und Kennenlernen der Bewegung gegeben werden. An den anderen beiden Tagen gilt es bekannte Bewegungsmuster neu zu verknüpfen und den Lernenden somit neue Erfahrungen zu ermöglichen.

Weiterhin liegt der Fokus auf der Perspektive des Leistens. Durch viele, für die Lernenden, neue Elemente und Bewegungen können diese schnell große Lernfortschritte erfahren. Diese Lernfortschritte können sowohl individuell wie beispielsweise dem verbesserten Umgang mit dem Lacrosse-Stick auftreten als auch in der Gruppe. Das Spielniveau steigert sich stetig, so können die Übenden in ihrer Gruppe Fortschritte spüren und Erfolgserlebnisse sammeln.

Die dritte Perspektive, das Miteinander, ist das Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen. Jeden Tag wechseln die Inhalte zwischen miteinander spielen und üben und gegeneinander spielen. Die Lernenden müssen stets gemeinsam Aufgaben und Probleme lösen und bewältigen.

Von wegen Unbekannt?!

### 3 Umsetzung und Reflexion

#### 3.1 Verlaufspläne der Einheiten

Die Stundenverlaufspläne sind zweigeteilt. Der erste Teil beinhaltet den Teil zur jeweiligen Sportart, während der zweite Teil stärker die theoretischen Aspekte rund um das Thema Biografie und Kultur beinhaltet. Die verwendeten Materialien sind im Anhang oder der Homepage <https://spopro.uni-mainz.de> zu finden. Dabei sind Mapstories eine Möglichkeit über die drei Tage hinweg Lernendenergebnisse zu sichern und eine virtuelle Reise zu vollziehen, mit dem Ziel verschiedene Länder und ihre Kultur vorzustellen.

##### 3.1.1 Projekttag 1

Das Projekt startet mit einer kurzen Begrüßung und Einführung in das Projekt. Im Fokus steht dabei den Lernenden das Gefühl zu vermitteln, in den drei Tagen eine Weltreise in unterschiedliche Länder erleben zu können und dabei deren Kultur sowie Sportarten kennenzulernen. Darüber hinaus werden die Erwartungen an das Projekt mithilfe der Methode eines „Blobb-Tree“ ermittelt, um zum Projektabschluss darauf eingehen zu können, welche Erwartungen erfüllt wurden und wo das Projekt Verbesserungspotential zeigen kann. Ferner bietet die Methode die Möglichkeit, die Erwartungen in Beziehung mit den Projektzielen zu setzen, um möglichen Enttäuschungen vorzubeugen. Inhaltlich wird die aus Nordamerika kommende Sportart Lacrosse thematisiert. Neben praktischen Erfahrungen durch sportartspezifische Übungen und Spielformen soll eine Auseinandersetzung mit der Geschichte der Sportart stattfinden.

Tab. 21: Stundenverlaufsplan Projekttag 1: Lacrosse

Zeit (min.)	Phase	Inhalt	Organisationsform	Material
20	Begrüßungsphase	Vorstellen des Projektes und Sammeln der Erwartungen an das Projekt mithilfe eines Videos und einem „Blobb-Tree“.	Vorstellung im Sitzkreis	Beamer, Stifte, Klebezettel
5 (1.) 8 (2.)	Aufwärmphase	1. Rollball 2. Bälle sammeln Spielanweisung und Spieldurchführung Erwärmung des Herz-Kreislauf-Systems und Bewegungserfahrungen mit Nähe zum Lacrosse sammeln	Gruppenarbeit	2 Volleybälle, 4 Bänke, 4 Hütchen, Leibchen, Reifen, Schläger, Bälle
5	Einführung	Einführung in die Sportart Lacrosse Facts & Materialkunde Vorstellen der Sportart Lacrosse / Video und Vortrag / Materialhinweise	Sitzkreis Lehrvortrag	Video, Lacrosse Schläger

## Von wegen Unbekannt?!

6 (1.) 20 (2.) 20 (3.)	Hauptteil	Übungsphasen 1. „Covern und Aufnehmen“ (Materialien kennenlernen) 2. Passen und Fangen (Stationsarbeit) mit: Linienübung, Tchoukball, Tigerball 3. Torwurf-Angriff-Balltransport: Biathlon, Torschuss in Bewegung, Pass-Torschuss  Bewegungserfahrungen sammeln	Zweierteam (1.& 2.) Gruppenarbeit (3.)	Reifen, Schläger, Bälle, Tchoukball-Netz, Kästen
10 (1.) 7 (2.) 45 (3.)	Hauptteil	Spiele Lacrosse-Brennball Regel-Memory Lacrosse - Turnier Spielanweisung und Spieldurchführung Bewegungserfahrungen sammeln	Gruppenarbeit	Kasten, Matten, Schläger, Bälle, Memory Karten, Tore, Leibchen

Ziel des zweiten Teils des Projekttag ist es, das eigene Verständnis von Kultur zu reflektieren und die Sportart Lacrosse in dieses einzuordnen. Die Reflexion am Ende des Tages soll dazu dienen, vor allem mit Bezug auf die kommenden Tage herauszufinden, ob das Verhältnis zwischen Theorie und Praxis stimmig ist, die Einheiten kognitiv herausfordernd aber nicht überfordernd sind und ausreichend Pausen zur Verfügung gestellt wurden.

Tab. 3: Stundenverlaufsplan Projekttag 1 – Das eigene Verständnis von Kultur

Zeit (min.)	Phase	Inhalt	Organisationsform	Material
5	Einstieg	Ein durch KI erstelltes Bild, welches menschliche Kultur darstellen soll, dient als Diskussionsgrundlage. Was versteht ihr unter dem Begriff Kultur? Sammeln von Schlagwörtern. Die Lernenden beschreiben ihr eigenes Verständnis von Kultur	Einzelarbeit	Beamer, Laptop zur Projektion des durch KI generierten Bildes Sammeln der Schlagwörter auf Mentimeter
3	Sicherung	Info: Infolge jeder Phase findet eine Sicherung statt. Hier exemplarisch: Die Lernenden begründen ihr Verständnis von Kultur. Screenshot und Integration in Mapstories Die Lernenden reflektieren ihr eigenes Verständnis von Kultur und tauschen sich darüber untereinander in einem Gespräch aus.	Offenes Gespräch	Beamer, PPT
10	Erarbeitungsphase	Unterschiedliche Definitionen: Ist Sport ein Kulturgut oder nicht? Sortieren nach welchen Definitionen Ja und Nein. Begründen	1. Einzelarbeit 2. Zweierteam	Arbeitsblätter, Stifte

## Von wegen Unbekannt?!

		Die Lernenden stellen begründet dar, wann Sport als Kulturgut verstanden werden kann.	3. Gruppen- gespräch	
10	Erarbei- tungs- phase	Welche kulturellen Aspekte finden sich in Lacrosse (wenn wir von einem weiten Verständnis der Kultur ausgehen)? Die Lernenden beziehen das Kulturkonzept auf den Sport Lacrosse.	Gruppenar- beit	Beamer, Laptop mit Zugriff auf Oncoo
5	Tages- evalua- tion	Reflexion des Tages im Sinne eines formativen Asses- sments. Lernfortschritt Reflektieren und Ansatzpunkte für Op- timierung finden.	Einzelarbeit	Beamer, Laptop mit Zugriff auf Mentimeter

### 3.1.2 Projekttag 2

Der zweite Tag thematisiert Irland und die dort populäre Sportart Gaelic-Football. Die Lernenden werden über das den meisten bekannte Spiel 10er-Ball schrittweise mithilfe von kleinen Regeländerungen an die Sportart herangeführt. Im Abschließenden Teil der Stunde reflektieren die Lernenden mithilfe eines Arbeitsblattes und im Gespräch mit der Klasse ihre eigene Sportbiografie und welche Faktoren einen Einfluss auf diese haben könnten.

Tab. 4: *Stundenverlaufsplan Projekttag 2: Gaelic Football*

<b>Zeit (min.)</b>	<b>Phase</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Organisa- tionsform</b>	<b>Material</b>
10	Begrü- bung und Einfüh- rung	Rückblick auf gestrigen Tag und Vorstellung des Tages- themas: Video (Mapstories) von Irland und der Sportart Gaelic Football. • Ähnlichkeiten zu anderen Sportarten sichtbar?	Sitzkreis	Beamer, Vi- deo erstellt für Mapsto- ries
5	Allgemei- nes Auf- wärmen	Erwärmung des Herzkreislaufsystems: 10-er Ball	Gruppenar- beit	Ball, Leib- chen, Spiel- feldmarkie- rungen
25	Spezifi- sches Aufwär- men	Hinführung zur Sportart Gaelic Football durch Re- gelanpassungen von 10er Ball Runde 1: Pass nur noch durch Zuspiel überschla- gende Hand/ Faust Runde 2: Vier Schritte mit Ball erlaubt Runde 3: Körperkontakt erlaubt, wenn Ball innerhalb der vier Schritte einmal geprellt wurde, weitere vier Schritte möglich.	Gruppenar- beit und Sitzkreis	Ball, Leib- chen, Spiel- feld-mar- kierungen
10	Übungs- phase	Vorab eingeführten Regeln werden geübt. Allein mit Ball • 4 Schritte dann prellen oder via Fuß in eigene Hand zurückspielen • Ball mit Hand durch Schlagen von unten vorspie- len und wieder fangen Zu zweit mit Ball	Einzel, spä- ter Grup- penarbeit	Bälle

## Von wegen Unbekannt?!

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20x passen mithilfe des Fuß und der Hand/ Faust</li> </ul>		
10	Pass- übung	Vertiefung des Passens über den Fuß oder der Hand/ Faust: „Tschechen-Viereck“	Gruppenar- beit	Spielfeld- markierun- gen, Bälle
30	Theorie- einheit	Die Geschichte von Gaelic Football: Plakat, der Jahreszahlen von wichtigen Ereignissen in der Geschichte des Gaelic Football. Die Aufgabe der Gruppen ist es, diesen Zeitstrahl zu vervollständigen, indem sie das Internet als Unterstützung nutzen. Abschließende Präsentation der Ergebnisse	Gruppenar- beit	Plakate und Stifte
20	Spiel	Linienball: Vier Gruppen, Ziel ist es, den Ball auf einem Feld hinter der gegnerischen „Grundlinie“ abzulegen. Der Ball darf nur nach Gaelic Football Regeln gepasst werden und auch die Schrittregel bleibt erhalten.	Gruppenar- beit	Bälle, Leib- chen, Spiel- feld-mar- kierungen
10	Spiel	Staffelspiel: Puzzleteile einer Irland Karte müssen durch die Lernenden in einem Staffellauf zurück zum Team gebracht werden. Das Team, welches das Puzzle zuerst gelöst hat, hat gewonnen.	Gruppenar- beit	Irlandkarte als Puzzle, Spielfeld- markierun- gen
20	Ab- schluss- spiel	Zonenball: Ziel des Spiels ist es den Ball einer Person zu zuspielen, die in einer markierten Zone hinter dem gegnerischen Spielfeld, in einem der zwei ausgelegten Reifen, steht. Wird der Ball im Reifen gefangen, erhält die Mannschaft einen Punkt und die gegnerische Mannschaft erhält den Ball. Auch hier wird nach Gaelic Football Regeln gespielt.	Gruppenar- beit	Bälle, Leib- chen, Spiel- feldmarkie- rungen

Tab. 5: Stundenverlaufsplan Projekttag 2: Die eigene Biografie

Zeit (min.)	Phase	Inhalt	Organi- sations- form	Material
2	Sensibi- lisierung	Diskussion lebt von Beteiligung; Keiner ist gezwungen etwas zu erzählen. Sensibilisierung für freiwillige Beteiligung in Diskussionen	Lehrervor- trag	Beamer, Han- dys und Lap- top zur Prä- sentation der Ergebnisse
7	Erarbei- tungs- phase	Wenn du einen Gegenstand aus deiner Vergangenheit mitbringen müsstest, den du mit Sport in Verbindung bringst, was wäre das? Warum hast du ihn gewählt? Die Lernenden reflektieren ihre eigenen Erfahrungen im Zusammenhang mit Sport	Einzelar- beit	Arbeitsblatt „Biografie und Kultur“
5	Erarbei- tungs- phase	Was an diesem Gegenstand wurde durch unsere Kultur geprägt? Die Lernenden erklären die kulturelle Prägung ihrer Gegenstände/ eigenen Erfahrungen	Einzelar- beit	Arbeitsblatt „Biografie und Kultur“
10	Erarbei- tungs- phase	Welche Sportarten machst du, hast du schon gemacht, oder für welche Sportart würdest du dich	Einzelar- beit	Arbeitsblatt „Biografie und Kultur“

## Von wegen Unbekannt?!

		interessieren? Warum? Wenn dich gar nichts interessiert: Warum magst du es generell nicht? Die Lernenden reflektieren ihre bisherigen Erfahrungen und Interessen im Bereich Sport.		
10	Diskussion	Warum machen wir und andere in Deutschland diese Sportart? Warum spielen Kinder in England Gaelic Football? Sammelt Gründe. Wunschziel: Die Lernenden beschreiben, dass ihre eigene Biografie kulturell gewachsen ist.	Gruppenarbeit	Die Gruppen sammeln ihre Gründe auf „oncoo.de“

### 3.1.3 Projekttag 3

Am dritten Tag werden die gemachten Erfahrungen und das Wissen über Sport und die Sportkultur in offenen Diskussionen in einen Kontext zu aktuellen Fragen und Probleme der Exklusion und Integration gesetzt.

Tab. 6: *Stundenverlaufsplan Projekttag 3: Unsere Sportkultur*

Zeit (min.)	Phase	Inhalt	Organisationsform	Material
4	Kreative Vertiefung	Welche Bilder würdet ihr Fremden zeigen, um ihnen einen Eindruck von Deutschlands Kultur zu vermitteln? (Bilder entnommen von „typisch deutschen Kulturfesten“ wie das Oktoberfest, bestimmten Nahrungsmitteln oder Gerichten, sowie Sportarten)	Offene Diskussion in gesamt-er Klasse	Beamer, Handys und Laptop zur Präsentation der Ergebnisse
7	Reflexionsphase	Mit welchem dieser Aspekte der Kultur könnt ihr euch identifizieren, und wozu habt ihr gar keinen Bezug? Die Lernenden reflektieren ihre persönliche Beziehung zur „deutschen“ Kultur	Offenes Unterrichtsgespräch	
3	Erarbeitungsphase	Den Lernenden werden Bilder gezeigt, bei denen sie einschätzen sollen, ob sie aus Indien oder Deutschland stammen. Die Lernenden werden mit ihren eigenen voreingenommenen Einstellungen zu bestimmten Situationen konfrontiert.	Einzelarbeit	PPT, Beamer
10	Erarbeitungsphase	Stellungnahme zu der Aussage: „Kultur kann auf der einen Seite integrativ, auf der anderen Seite nach außen hin hierarchisch und ausgrenzend funktionieren.“ Die Lernenden beurteilen die Ambivalenz, die die Kultur hinsichtlich Integration und Exklusion mit sich bringt.	Gruppenarbeit	Sammeln an der Tafel oder auf Oncoo.de
10	Reflexionsphase	Reflexion der Erwartungen die zu Beginn des Projektes am Blobb-Tree erfasst wurden.	Gruppengespräch	Blobb Tree von Tag 1

Von wegen Unbekannt?!

### 3.2 Reflexion der Einheiten

Ein Ziel des ersten Tages war es, die Sportart Lacrosse kennenzulernen. Die Teilnehmenden hatten während des Tages viel Spaß daran, den Ball mit dem Stick zu werfen. Die Kenntnisse über das Spiel und seine Regeln wurden ebenfalls erweitert, was besonders im Abschlussspiel deutlich wurde.

Die auf den kulturellen Aspekt des Sports bezogenen Ziele des Projektes wie beispielsweise das Verständnis, welche kulturellen Aspekte sich in der Sportart wiederfinden, wurden unter anderem anhand der Ergebnisse qualitativ erhoben. Ein Beispiel sind die in Abb dargestellten kulturellen Aspekte von Lacrosse. Anpassungen betrafen hauptsächlich den Zeitplan. Hier bedarf es in den Stundenverlaufsplänen möglicherweise situativ Anpassungen, um den Bedürfnissen der Schüler

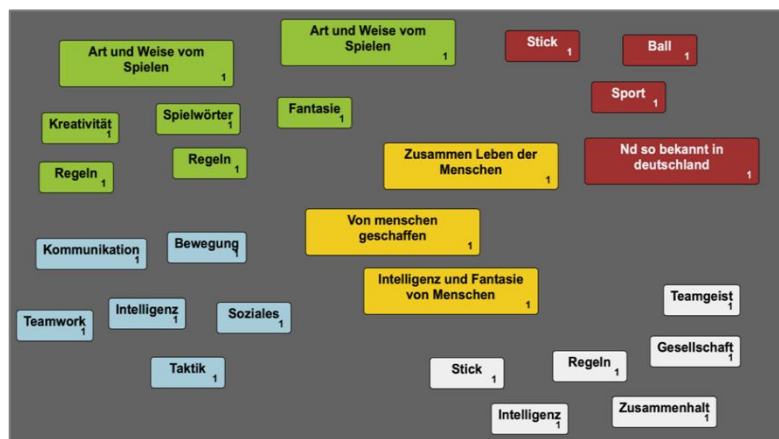


Abb.1: Kulturelle Aspekte von Lacrosse

und Schülerinnen gerecht zu werden. Das Spiel „Lacrosse Brennball“ beispielsweise scheint bei den Lernenden sehr gut anzukommen, sodass mehr Zeit dafür eingeplant werden könnte.

Das für den zweiten Tag vorab formulierte Ziel, Lernende in die Sportart Gaelic Football eintauchen zu lassen sowie ihre eigenen Erfahrungen und Biografie im Kontext des Sportes zu thematisieren wurde erreicht. Ein Indikator dafür ist die Tagesevaluation, die verdeutlicht, dass sie neue Dinge, wie beispielsweise die Regeln, über die Sportart gelernt haben und auch für den nächsten Tag motiviert sind. Darüber hinaus wurde im Gespräch von den Schülern und Schülerinnen beschrieben, dass die Kultur einen Einfluss auf unser Leben und die Entscheidung für eine Sportart besitzt. Das hat uns in unserer Planung der Unterrichtseinheit bestätigt. Eine kurze Einführung in das Thema der Biografiearbeit könnte noch ergänzt werden, da es den Teilnehmenden schwergefallen ist, eigene Erfahrungen und eigene Einstellungen zu formulieren. Erst nachdem wir als Lehrkräfte von unseren eigenen Erfahrungen gesprochen haben, ist ein Gespräch entstanden.

### 3.3 Reflexion der Teilnehmenden und Evaluationsergebnisse

Bezogen auf das gesamte Projekt kamen aus der Perspektive der Teilnehmenden eindeutige und spannende Rückmeldungen. Die deutliche Mehrheit der Lernenden hat das gesamte Projekt als sehr gut bewertet, und bis auf zwei Ausnahmen haben alle angegeben, dass sie etwas Neues über die jeweilige Sportart gelernt haben. Umso überraschender war das Ergebnis bei der Frage nach

Von wegen Unbekannt?!

dem Wunsch "unpopuläre" Sportarten in den Sportunterricht zu integrieren. Hier hat sich die Mehrheit gegen diesen Wunsch entschieden. Hier können über die Gründe nur spekuliert werden; womöglich waren die Regeln zu kompliziert, die technischen Anforderungen zu anspruchsvoll oder das Interesse an einer anderen Sportart wie beispielsweise dem Fußball einfach noch größer. Besonders positiv ist die Beurteilung der Frage ausgefallen, ob die Lernenden etwas Neues gelernt haben. Wird berücksichtigt, dass ein besonderer Fokus darauf lag, neue und unbekannte Sportarten vorzustellen, ist dieses Ergebnis zu erwarten gewesen.

Ein vorab erklärtes Ziel des Projektes ist es, sich die eigenen Einstellungen zum Sport bewusst zu machen und zu hinterfragen. Um ein Umfassendes Verständnis über die Wirkungen des Projektes zu erhalten, würde sich eine Evaluation zusätzlich anbieten, die erfasst, auf welche Art und Weise sich die Einstellungen verändert haben. Eine Möglichkeit wäre, zu Beginn und zum Abschluss des Projektes die Einstellungen zu erheben. Ein Beispiel wäre die Frage an die Lernenden, ob sie ihre eigene Biografie als kulturell gewachsen wahrnehmen.

Bezogen auf die einzelnen Tage des Projektes wird der Tag 2: Gaelic Football exemplarisch vorgestellt. Im Sinne eines formativen Assessments können hier Fragen wie die nach dem Verhältnis zwischen Theorie und Praxis hinweise dazu liefern, ob das Projekt zur nächsten Stunde angepasst werden muss.

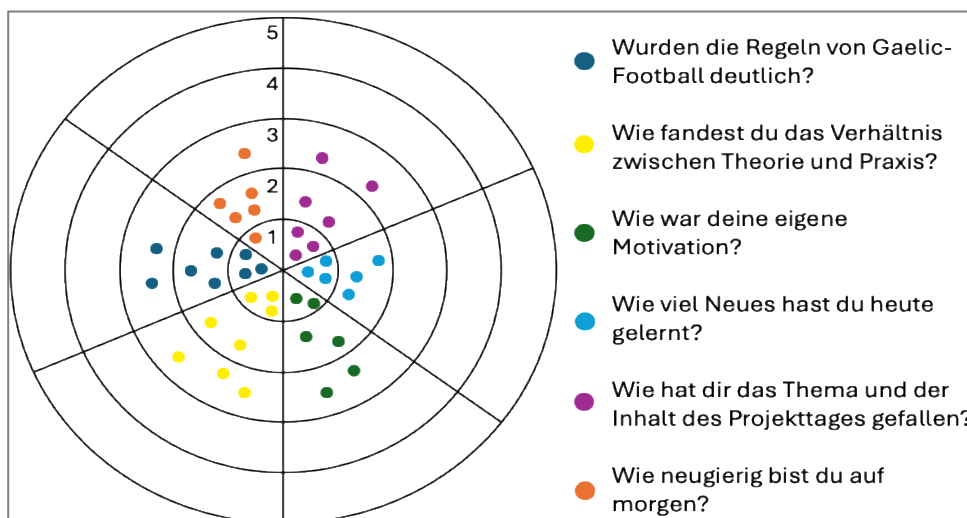


Abb. 2: Tagesevaluation 2 – Gaelic Football. Beurteilung nach Schulnoten von 1 bis 5

Von wegen Unbekannt?!

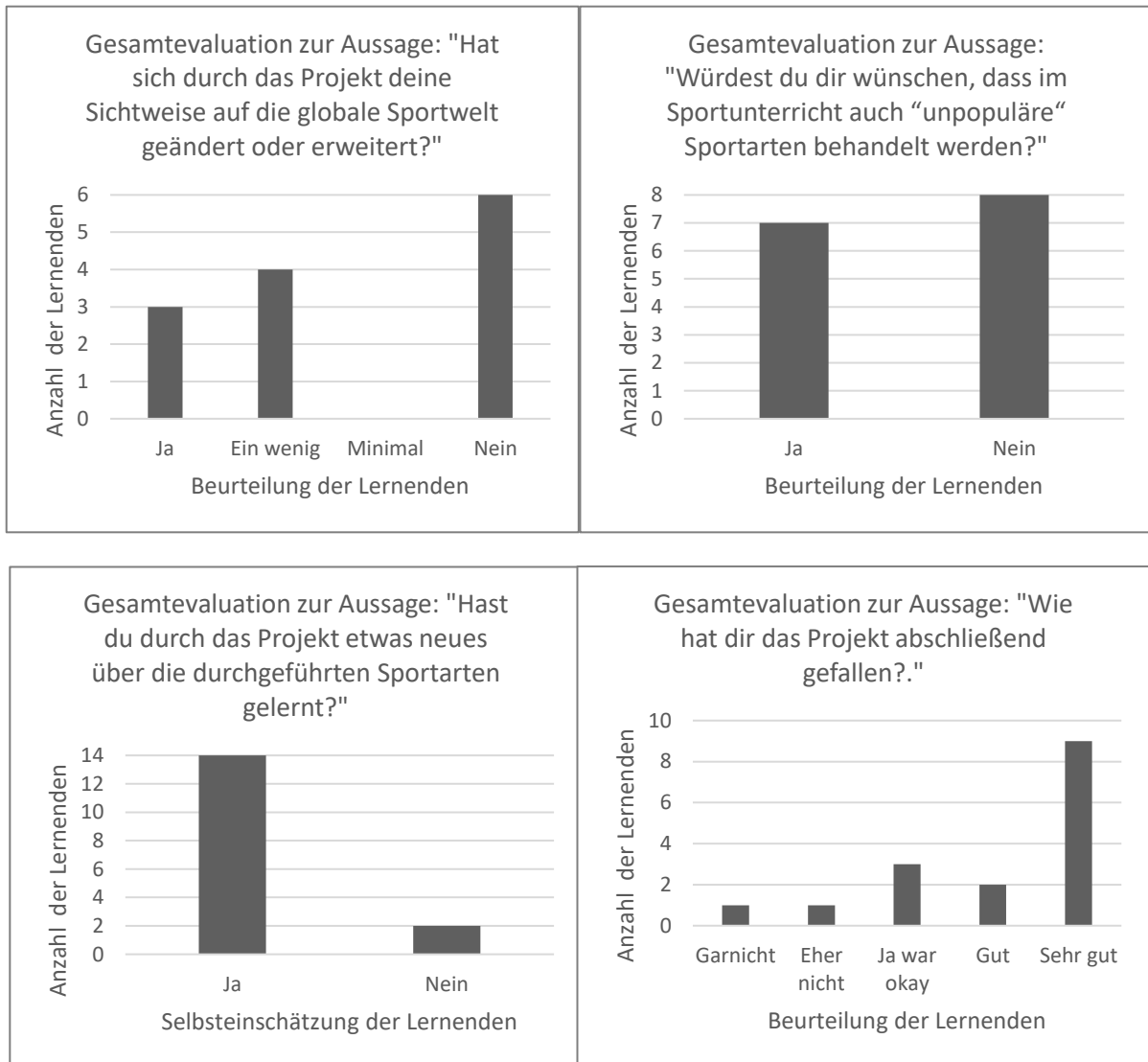


Abb. 3: Abschlussevaluation (Auswahl)

Von wegen Unbekannt?!

### 3.4 Impressionen aus der Praxis

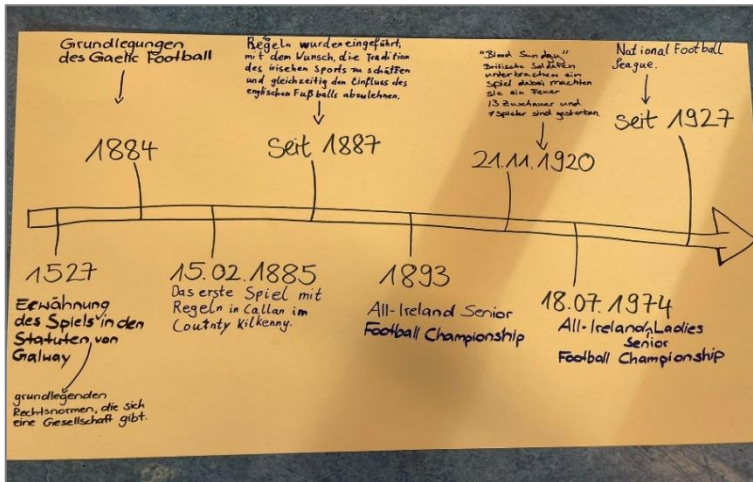


Abb. 4: Ergebnis Gruppenarbeitsphase Tag 2

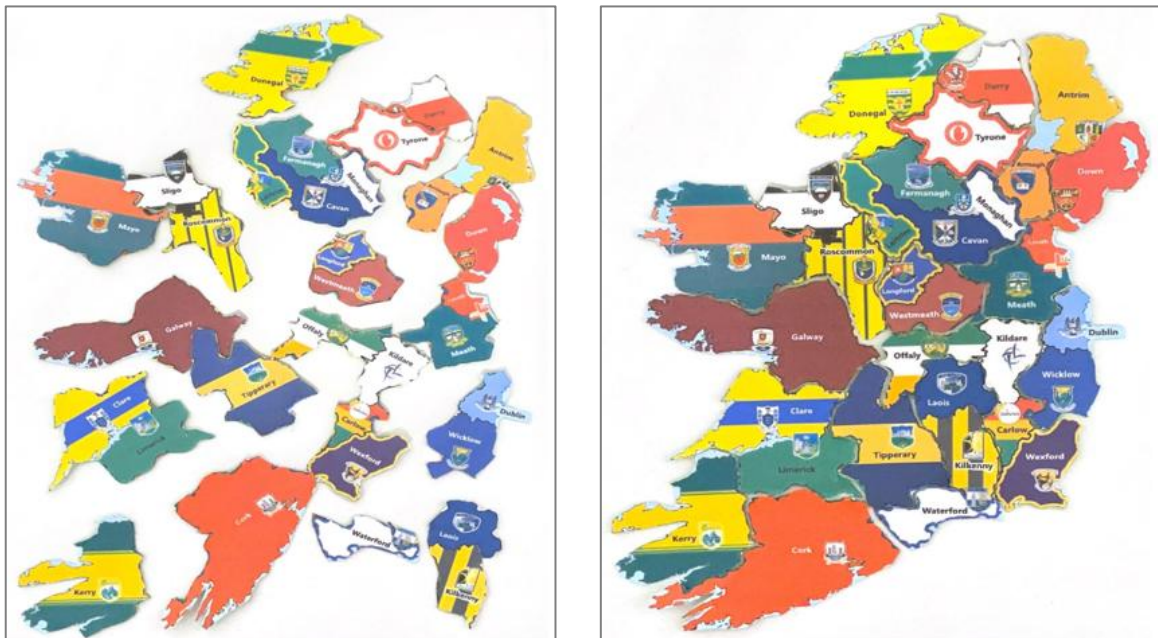


Abb. 5: Staffelspiel mit Irlandpuzzle

**4 Arbeitsmaterial**

# Biografie und Kultur

Arbeitsblatt von: \_\_\_\_\_

1. Wenn du einen Gegenstand aus deiner Vergangenheit mitbringen müsstest, den du mit Sport in Verbindung bringst, was wäre das? Warum hast du ihn gewählt?

---

---

---

---

---

---

---

---

2. Was an diesem Gegenstand wurde durch unsere Kultur geprägt?

---

---

---

---

---

---

---

---

3. Welche Sportarten machst du, hast du schon gemacht, oder für welche Sportart würdest du dich interessieren? Warum? Wenn dich gar nichts interessiert: Warum magst du es generell nicht?

---

---

---

---

---

---

---

---

1. Ein normatives Kulturverständnis schließt ästhetische Werke (Musik und Kunst) sowie "große" Künstler ein, während die Alltags-, Massen- und Populärkulturen ausgegrenzt werden.

2. „Kultur umfasst alles, was der Mensch geschaffen hat. Unter "Kultur" verstehen wir auch die Art und Weise, wie das Zusammenleben der Menschen gestaltet ist.“

3. „Doch auch Sprache, Religion, Wirtschaft, der Umgang mit der Natur, Kunstgegenstände, Musik, Literatur, Traditionen und Bräuche sind Bestandteile der menschlichen Kultur - also alles, was die Menschen mit ihren Händen, mit ihrer Intelligenz und ihrer Fantasie selbst gemacht haben.“

4. „Von "Kultur" wird auch in der Biologie gesprochen, wenn etwa auf bestimmten Böden, Pflanzen gezüchtet oder mit geeigneten Methoden Bakterien oder andere Zellarten herangezogen werden, um sie zum Beispiel zur Schädlingsbekämpfung oder in der Arzneimittelforschung einzusetzen.“

5. Ein totalitätsorientiertes Kulturverständnis legt den Fokus auf Glaubens-, Lebens- und Wissensformen, die sich Menschen im Zuge der Sozialisation aneignen und durch die sich eine Gesellschaft von anderen unterscheidet.

---

<sup>2</sup> Definitionen der Kulturbegriffe aus Nünning (2023)

Von wegen Unbekannt?!

## Literaturverzeichnis

König, L., Schädlich, B., & Surkamp, C. (2022a). *unterricht\_kultur\_theorie: Kulturelles Lernen im Fremdsprachenunterricht gemeinsam anders denken*. J. B. Metzler.

König, L., Schädlich, B., & Surkamp, C. (2022b). Zur Einführung in den Sammelband. In L. König, B. Schädlich, & C. Surkamp (Hrsg.), *unterricht\_kultur\_theorie: Kulturelles Lernen im Fremdsprachenunterricht gemeinsam anders denken* (S. 3–7). J. B. Metzler.

Methfessel, B., & Schön, B. (2014). *Biographisch orientierte Lehr-Lernprozesse als „Brücke“ zwischen lebensweltlichen Erfahrungen und systematischen Lehr-Lernprozessen: Erfahrungen aus einem Lehr-Forschungsprojekt*. Verlag Barbara Budrich.

<https://doi.org/10.25656/01:20428>

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung Rheinland-Pfalz. (1998). *Lehrplan Sport Sekundarstufe I*. Abgerufen am 15. Januar 2024, von <https://www.edoweb-rlp.de/resource/edoweb:7009304/data>

Nünning, A. (2023, 5. Juli). Vielfalt der Kulturbegriffe – Dossier Kulturelle Bildung. In *Bundeszentrale für politische Bildung*. Abgerufen am 15. Januar 2024, von <https://www.bpb.de/lernen/kulturelle-bildung/59917/vielfalt-der-kulturbegriffe/>

## The Burning Bat – vom Brennball zum Baseball

Diana Bäder, Malte Friauf<sup>3</sup>

### 1 Einleitung und Zielstellung

Baseball stellt eine der bekanntesten Nationalsportarten der USA dar, die jedes Jahr Millionen von Zuschauenden begeistert (Seymour & Mills, 1960). Baseball ist allgemein für den Sportunterricht sehr gut geeignet, da Lernende in der Regel, anders als bei der in Deutschland weitaus populäreren Ballsportart Fußball, auf demselben Niveau beginnen (Sporleder, 2004). Die Projektidee von „The Burning bat - vom Brennball zum Baseball“ ist, die Lernenden von der vereinfachten Baseballspielform Brennball zur Zielsportart Baseball zu führen. Dazu bekommen sie im Verlauf des Projekts immer wieder Regeln an die Hand, die das Spiel schneller und interessanter machen und das Spiel dem Zielspiel annähert.

Ob Basketball, American Football oder Baseball – die amerikanische Sportkultur ist einzigartig und begeistert schon lange weltweit Menschen von Jung bis Alt (Kampmann, 2019). Das Projekt soll den Lernenden neue Bewegungserfahrungen ermöglichen, das Interesse an unbekanntem Sportarten wecken, die sozialen Kompetenzen, sowie das Zusammengehörigkeitsgefühl stärken. Dazu werden unter anderem ein Teamwappen, ein Teamname und ein Schlachtruf erstellt. Darüber hinaus haben die Lernenden die Möglichkeit, in einer fächerverbindenden und entspannten Atmosphäre ihre Englischkenntnisse zu erweitern, ohne Leistungsdruck ausgesetzt zu sein.

Tab. 1: *Projektkonzept*

Konzept zu „The Bruning Bat – vom Brennball zum Baseball“			
<b>Projektart/-form</b>	Fächerverbindendes Projekt, welches die Bereiche Sport und Englisch parallel behandelt.		
<b>Übergeordnetes Projektziel</b>	Teilnehmende lernen über eine systematische Hinführung vom Brennball zum Baseball die amerikanische Nationalsportart kennen und befassen sich im Zusammenhang mit Baseball mit der englischen Sprache.		
<b>Rahmenbedingungen</b>	Drei Projektstage mit jeweils sechs Stunden für 25 Lernende der achten Klasse. Die Teilnehmenden benötigen keine Vorerfahrungen in der Sportart. Um an Materialien für die Sportart Baseball zu kommen, können andere Schulen oder Baseballvereine kontaktiert werden.		
<b>Projekttag</b>	<b>Tag 1: Brennball</b>	<b>Tag 2: Baseball</b>	<b>Tag 3: Turnier</b>

<sup>3</sup> Projektmitwirkende: Fabian Hiry, Jonas Lunkenheimer und Nik Rosenbaum

<b>Tagesschwerpunkt</b>	Praxisbezogene Bewegungsaufgaben; kennenlernen des Spiels Brennball; kennenlernen der ersten englischen Begriffe; Teamgestaltungsaufgabe	Praxisbezogene Bewegungsaufgaben; Regeln des Spiels Brennball mit Zielspiel Baseball verknüpfen; Theorieinput zu kulturellen Gegebenheiten im Baseballsport; Techniktraining mit Baseballerquipment; Verknüpfung der erlernten Techniken mit Zielspiel	Finalisierung der Teamgestaltungsaufgabe; Präsentation der Schlachtrufe, Wappen und Banner; Baseballturnier mit anschließender Siegerehrung
<b>Tagesziel</b>	Teilnehmende lernen die wichtigsten Regeln und Begriffe anhand des Spiels Brennball kennen, die man zum Verstehen des Zielspiels Baseball benötigt und erfahren erste Berührungspunkte mit der Sportart Baseball.	Teilnehmende festigen die bisher gelernten ersten praktischen Erfahrungen mit dem Zielspiel Baseball und kommen mit ersten taktischen Elementen in Kontakt.	Teilnehmende durchlaufen in ihren eigenen Mannschaften gemeinsam ein Baseballturnier und lernen, das Geschehen auf Englisch zu kommentieren.
<b>Ort / Infrastruktur</b>	Sporthalle	Sporthalle	Sporthalle

## 2 Methodisch-Didaktische Analyse

### 2.1 Wahl des Konzeptes und Begründung der Methodenwahl

Das Projekt „The Burning Bat“ wurde für eine 8. Klasse einer weiterführenden Schule entwickelt und soll fächerverbindend Aspekte des Englischunterrichts in das Sportprojekt miteinfließen lassen. Ein Alleinstellungsmerkmal des Sportunterrichts ist, dass die sportliche Handlungskompetenz durch das Sammeln von unmittelbaren Erfahrungen weiterentwickelt werden kann. Der aktuelle Lehrplan der Sekundarstufe I empfiehlt die enge Bindung an traditionelle Sportarten zugunsten eines mehrperspektivischen Ansatzes, sowie fächerverbindenden Arbeiten aufzugeben (Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung Rheinland-Pfalz, 1998). All diese Punkte lassen sich sehr gut im Rahmen eines sportlichen Projekts umsetzen und bilden die Grundlage für das Projekt. Darauf aufbauend beinhaltet das Projekt einen stetigen Wechsel von praktischen, spielerischen, kreativen und theoretischen Phasen. Dadurch erfahren die Lernenden jede Menge Abwechslung, was dabei helfen soll, die Motivation aufrecht zu erhalten. Der Schwerpunkt des Projekts liegt nicht darauf, technisch und taktisch perfektes Baseball zu schulen. Der Sport Baseball dient hier vor allem auch als Mittel, um einen mehrperspektivischen Sportunterricht zu ermöglichen, mit vielen neuen Bewegungserfahrungen, fächerverbindenden Elementen zum Fach Englisch und sozialem Miteinander. Eine ähnliche didaktische und methodische Konzeption könnte also auch für andere englische/amerikanische Sportarten übernommen werden.

## **2.2 Bezug zu pädagogischen Perspektiven (Sinnperspektiven)**

In der Planung war uns ein mehrperspektivischer Ansatz besonders wichtig. Der Lehrplan verweist hier auf die sechs sportpädagogischen Perspektiven: „Leistung, Spannung, Eindruck, Gesundheit, Ausdruck, Miteinander“, an welchen sich auch das Projekt „The Burning Bat“ orientiert.

Besonders zu Beginn des Projekts, aber auch im weiteren Verlauf steht besonders das Schaffen von neuen Erfahrungen im Vordergrund. Die Teilnehmenden arbeiten nahezu alle zum ersten Mal mit neuen, unbekanntem Materialien und Abläufen. Hierbei können sie allerdings auf bereits vorhandenes Vorwissen zurückgreifen. Das Sportspiel Brennball ist in Deutschland sehr geläufig und kommt regelmäßig zum Einsatz. Brennball und Baseball teilen sich wichtige Handlungslogiken, taktische und strategische Merkmale. Durch spielerisches Modifizieren des Brennballspiels nähern sich die Schüler und Schülerinnen über die ersten beiden Tage immer weiter an das Zielspiel Baseball an. Besonders Baseballschläger und Handschuhe stellen unbekannte Materialien dar und bieten somit reichlich Potenzial, neue Bewegungserfahrungen zu machen. Dies geschieht zunächst in einer sehr freien Form, die auch Aspekte des differenziellen Lernens miteinbezieht. So haben die Lernenden die Chance, das Fangen und Werfen mit dem Handschuh, sowie das Kennenlernen des Schlägers, in verschiedenen Situationen auszuprobieren: allein, in Partnerarbeit, in kleinen Teams, in verschiedenen Abständen sowie mit verschiedenen Bällen unterschiedlicher Größen und Härtegraden.

Spannung, Spiel und Leistung sind ebenfalls stets präsent im Verlauf des Projekts. So gibt es von Beginn an jeden Tag unterschiedliche Spielvarianten, bei denen zwei Teams direkt gegeneinander antreten. Das Spielen mit Baseballschläger und Ball sorgt hier außerdem für ein Gefühl von Abenteuer, während bei jedem Lauf auch ein gewisses Risiko mitschwingt: Schaffe ich es noch zur nächsten Base oder bleibe ich lieber sicher stehen? Einen großen Stellenwert nehmen die Perspektiven Ausdruck und Miteinander ein. Bereits am ersten Tag werden feste Teams gebildet, welche über das Projekt hinweg immer wieder gemeinsam verschiedene Spiele und Arbeitsaufträge gemeinsam erledigen. Ein großer Fokus liegt hierbei auf dem Erstellen eigener Teamnamen, eines Wappens, welches mit Stickern auf das Sportshirt geklebt wird, eines Schlachtrufs und einem Mannschaftsmotto. Hierbei stehen für die Lernenden kreative Gestaltungsprozesse und Kooperation im Vordergrund. Neben Impulsen zur Inspiration sind die Lernenden hier frei in ihren Entscheidungen und müssen somit Kompetenzen wie selbstständiges Arbeiten, soziales Miteinander, eine gute Kommunikation und Zusammenarbeit sowie Kreativität an den Tag legen. Die Lehrkräfte stehen eher moderierend zur Verfügung und sollen nur so viel Hilfe wie nötig leisten. Zur Perspektive Ausdruck gehört neben dem gestalterischen Aspekt auch die Darstellung. Dafür

können die Teams ihre Ergebnisse am letzten Projekttag im Rahmen des großen Abschlussturniers vor der ganzen Klasse präsentieren. Im Rahmen des Turniers ist zudem das soziale Miteinander von großer Bedeutung. Zum einen ist innerhalb des Mannschaftssports eine gute Teamarbeit gefragt, um erfolgreich zu sein, zum anderen müssen auch mannschaftsübergreifend soziale Kompetenzen wie Fairness gezeigt werden, unter anderem wenn es darum geht, ob eine Person „out“ ist oder nicht, da dies nicht immer vom Projektteam so einfach erkannt wird.

### **2.3 Bezug zu curricularen Standards (Lehrplan)**

Ein Sportprojekt mit dem Fokus auf Baseball eignet sich hervorragend, um den Lernenden Erfahrungen zu ermöglichen, welche über die engen traditionellen Sportarten hinausgehen. Konkret bietet der im Lehrplan zu findende Bereich C für weitere Sportarten, die notwendige Grundlage, Baseball im Rahmen des Sportunterrichts durchzuführen. Die zunehmende Popularität von amerikanischen Sportarten und der weitreichende Einfluss amerikanischer Kultur sorgen außerdem für einen hohen lebensweltlichen Bezug für die Lernenden und ist auch von gesellschaftlicher Relevanz.

## **3 Umsetzung und Reflexion**

### **3.1 Verlaufspläne der Einheiten**

#### **3.1.1 Projekttag 1**

Teilnehmende sollen zum Projekteinstieg einen Ausblick auf die Zielsportart Baseball bekommen, damit sie sich in etwa vorstellen können, was im Verlaufe des Projekts auf sie zukommt. Darüber hinaus soll das Spiel Brennball von jedem verstanden werden, da es die Grundlage für jede baseballspezifische Veränderung bildet. Ein weiteres Ziel des ersten Tages ist das Kennenlernen der wichtigsten baseballspezifischen Begriffe auf Englisch. Ansonsten sollen die Lernenden am ersten Tag vor allem Bewegungserfahrungen im Bereich Brennball/Baseball sammeln, erste Skizzen und Entwürfe bei der kreativ-praktischen Phase kreieren und auch soziale Kompetenzen, wie eine gegenseitige Rücksichtnahme bei dem Arbeiten mit dem neuen Material oder eine gute Kommunikation vor allem bei der kreativen Phase, zeigen.

Tab. 2: Brennball: Tag 1

Zeit (min.)	Phase	Inhalt	Organisationsform	Material
15	Begrüßung	<b>Einführung und Kontext</b> Erläuterung von Zweck und Zielen des Projekts, Motivations-Video zum Thema Baseball Schaffung einer positiven und motivierenden Atmosphäre. Erklärung des Kontextes, um sich auf die bevorstehenden Aktivitäten und das zu erreichende Ziel einzustellen.	Halbkreis und Kleingruppenarbeit (3-4 Personen)	Digitales Gerät zum Vorspielen eines Videos zum Thema Baseball.
20	Aufwärmen	<b>Aufwärmspiel</b> Zombieball 3 Schritte mit Ball, Wirft eine Person eine andere Person ab, merkt diese sich den Werfer oder die Werferin, verlässt das Feld und betritt dieses wieder, wenn diese Person selbst abgeworfen wurde.	Klar gekennzeichnetes Feld, Klare Kommunikation der Regeln, Auswahl der Fänger auf der Basis des Alters	Ball
15	Hinführung	<b>Kognitive Phase</b> Erläuterung von Brennball und Erklärung der Regeln Vermittlung von Wissen welches für das Spielverständnis notwendig ist, sowie strategisches Wissen	Halbkreis, erklären typischer Brennball Regeln: Kein Wurf nach hinten, Homerun: 2 Pkt.	
25	Spiel	<b>Praktische Einführung in das Spiel Brennball</b> Teilnehmende spielen Brennball nach den zuvor erklärten Regeln Lehrkraft gibt Teilnehmenden aktiv Feedback zu ihrer Technik und dem Regelverständnis Teilnehmende werden in zwei etwa gleich große Gruppen eingeteilt (durchzählen)	Feld wird verkleinert	Matten o.ä. für die Base, Ball
15	Hinführung	<b>Kognitive Phase</b> Nennung von relevanten Begriffen in Englisch (z.B. pitcher, base, home run, batter usw.) und direkter Veranschaulichung dieser auf dem Spielfeld. Erläuterung taktischer Aspekte des Spiels. Reflexion des Spielverständnisses Vermittlung von Wissen, Verständnis und strategischem Denken	Halbkreis	Bunte DIN-A4-Blätter, mit Begriffen und Vokabeln (nicht in Materialien enthalten)
25	Spiel	<b>Praktische Phase Brennball</b> Die Teilnehmenden spielen Brennball unter Beachtung der zuvor besprochenen Regeln Umsetzen des zuvor erlernten Wissens	Spielen auf kleinem Feld gegeneinander. Gruppeneinteilung: Durchzählen	Matten für die Base, 1 Ball
25	Übung	<b>Materialgewöhnung</b> Übung mit Schläger und Übung zum Werfen und Fangen <ul style="list-style-type: none"> <li>Ball nach oben werfen und mit der anderen Hand fangen</li> </ul>	Frei in der Halle	1 Schläger und 1 Ball pro Person

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ball hochwerfen, in die Hocke gehen, fangen</li> <li>• Ball hochwerfen, Drehung, fangen</li> <li>• Handschuh über schwache Hand ziehen, mit starker Hand werfen mit Partner zusammen</li> <li>• Reflexion: Schwierigkeiten? Gute Momente?</li> <li>• Schlägergewöhnung: Balancieren, „Trockenschwingen“</li> <li>• Ball von der Seite anwerfen und „hitten“</li> </ul>		
25	Spiel	<p><b>Modifiziertes Brennballspiel</b></p> <p>Wird der Ball aus der Luft gefangen oder mit dem Ball eine Base besetzt, ist es „out“          Wenn Ballführender Defensivspieler den Läufer zwischen zwei Freimalen abschlägt, ist es „out“          Ball wird seitlich von anderer Person eingeworfen, dass er aus der Luft geschlagen werden kann          Nur ein Runner pro Base          Weitere Variationen: Größe des Spielfeldes, Anzahl der Läufer. Das Ziel davon ist, die Teilnehmenden vor neue Probleme zu stellen die gelöst werden müssen.</p>	<p>Gruppeneinteilung: Durchzählen          Zwei Gruppen, eine ist im Angriff, die andere in der Verteidigung. Im Anschluss Wechsel des Angriffsrechts.          Belohnung für siegreiches Team nach Punkten</p>	<p>Matten o.ä. für die Base, Ball</p>
60	Erarbeitung	<p><b>Kreativ Praktische Phase</b></p> <p>Erstellung eines eigenen Teams mit Teamname, Motto, Schlachtruf, Plakat, Maskottchen, Kapitän und Banner, Erstellung eines Plakates          Brainstorming und Sammlung von Ideen          Skizzen auf DIN-A4-Blätter, Sticker mit eigener Nummer individualisieren, Zeigen von Beispiel Plakaten mit Teamname</p>	<p>4 Gruppen, freie Arbeit am Arbeitsauftrag.          Im Laufe der drei Tage wird pro Tag jeweils 60 Minuten in der kreativpraktischen Phase gearbeitet. Am dritten Projekttag müssen die Gruppen mit der Erstellung des Teams fertig sein und dieses den anderen Gruppen präsentieren.</p>	<p>Stifte, DIN-A4-Blätter, Plakate</p>
10	Überleitung	<p><b>Kognitive Phase</b></p> <p>Einführung und Kontext vom Zielspiel Baseball, Erklärung der Entwicklung von Brennball zu Baseball, erste theoretische Berührungspunkte mit Zielspiel Baseball schaffen          Überleitung zu Tag 2 und Nennung der Inhalte von Tag 2          Vermittlung von Wissen und strategischem Denken</p>	<p>Halbkreis</p>	

## The Burning Bat

15	Schluss	<b>Abschlussreflexion</b> Was wurde gelernt? Gibt es weitere Fragen? Evaluation und Feedback Die Lernerfahrungen und der Fortschritt der Teilnehmenden wird reflektiert.	Gruppendiskussion	Zielscheibe Vorlage
----	---------	---	-------------------	------------------------

### 3.1.2 Projekttag 2

Die Ziele des zweiten Projekttages sind die Fertigstellung des Team-Brandings, erste theoretische sowie praktische Berührungspunkte mit dem Zielspiel Baseball zu schaffen, den Lernenden Bewegungserfahrungen mit dem Material zu ermöglichen und zur Vorbereitung auf den dritten Projekttag zum ersten Mal eine didaktisch reduzierte Variante von Baseball zu spielen.

Tab. 3: *Baseball Tag 2*

Zeit (min.)	Phase	Inhalt	Organisationsform	Material
10	Begrüßung	Wiederholung der Inhalte des ersten Tages: Aktivierung des Vorwissens durch Fragen, an was sich die Teilnehmenden erinnern.	Halbkreis	
20	Erarbeitung	Kreative-praktische Phase. Die Teams arbeiten auf Grundlage der Ideen vom ersten Tag an ihrer Teamerstellung weiter. Der Teamname, das Motto und der Schlachtruf werden festgelegt, die Trikots gestaltet: Erschaffung eines eigenen Produktes innerhalb des kreativen Prozesses. Inspiration aus Internet möglich.	Freie Arbeit am Arbeitsauftrag in Teams	Stifte, DIN-A4-Blätter, Plakate, Arbeitsblatt „Teamerstellung“
25	Erarbeitung	Theoretische Einführung zum Baseball. Die Teams erarbeiten in Kleingruppen anhand eines Aufgabenblattes Präsentationen zum Thema Geschichte des Baseballs, Traditionen und Nationalsport: Vermittlung von fächerübergreifendem Wissen durch Vernetzung von Inhaltsbereichen. Dadurch soll der Wissenszuwachs langfristig gesichert sein.	Halbkreis	Arbeitsblatt zur Erstellung der Präsentationen
25	Präsentation	Präsentation der Vorträge Die Gruppen tragen ihre erarbeiteten Aufgaben vor	Im Plenum vor der Tribüne oder Stellwand	
15	Vorbereitung	Erwärmung mithilfe eines Vokabelspiels zur Wiederholung der gelernten Vokabeln vom Vortag und der neu eingeführten Vokabeln. Freies Bewegen durch den Raum. Bei Begegnung: Begrüßung und Nennen einer Vokabel, die jeder Person vorher zugeordnet wurde) Weitere Variationen möglich: Zettel Tauschen nach Begrüßung, Bewegungsarten werden vorgegeben. Sicherung der neuen und bekannten Begriffe aus dem Baseball. Aufwärmen.	Freies Bewegen durch die Halle.	Zettel mit Vokabeln die verteilt werden.

25	Spiel	<p>Brennball Variation des Vortages mit folgenden Regeln: Ball muss nach vorne geworfen werden (Verstoß: <i>Foul Ball</i>), wird der Ball direkt aus der Luft gefangen (<i>Fly Out</i>), wird mit Ball in der Hand der Runner berührt der sich nicht auf einer Base befindet (<i>Tag Out</i>), Brennballmeister/in in der Mitte des Feldes (<i>Out</i> wenn sich die angreifende Person nicht auf einer Base befindet), nach drei Outs wechselt das Angriffsrecht.</p> <p>Spielerische Wiederholung des abgewandelten Brennball-Baseballspiel. Zwei Teams werden zu einem großen Team zusammengenommen. Eine Mannschaft ist im Angriff, eine in der Verteidigung. Der Ball wird per Schlagwurf ins Spiel gebracht. Die verteidigende Mannschaft fängt die Bälle mit Baseballhandschuhen.</p>	Markiertes Brennballspielfeld	Matten o.ä. für die Base, Ball, Schläger, Baseballhandschuhe
20	Erarbeitung	<p>Reflexion: Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum Zielspiel? Wie kann dieses Erreicht werden?</p> <p>Einführung neuer Regeln: Kein Brennmeister, Spieler sind „out“, wenn:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. „<i>Force out</i>“: An einer Base darf nur eine angreifende Person stehen. Sonst ist die Person, die nicht dazugekommen ist „out“</li> <li>2. „<i>Ground out</i>“: Wenn Verteidiger den Ball vor dem jeweiligen Angreifer zur entsprechenden Base werfen und fangen</li> <li>3. „<i>Tag out</i>“: Runner wird von Verteidiger mit Ball/ Handschuh in dem der Ball berührt ist, während dieser keine Base berührt.</li> </ol>	Kreis	
25	Übung	<p>Gerätegewöhnung: Teilnehmende üben mit Schläger den Ball von einem Batting Tee (ein Baseballstativ) oder einen zugeworfenen Ball zu treffen. Variationen: mit Softball oder Tennisball. Sicherheitshinweis: genug Abstand einhalten. Schlägergewöhnung und Schulung der Schlagtechnik</p>	Einteilung in 2 heterogene Gruppen (ein Schläger schwerer als anderer)	Schläger und Bälle (Softball oder Tennisball), Batting Tee
45	Spiel	<p>Abschlussspiel welches erstmals als Baseball mit Schlaggerät durchgeführt wird: Dabei werden die schrittweise erarbeiteten Regeln der vorherigen Phase wiederholt. Nach jeder Spielphase mit neuer Regel: Reflexion (neue Techniken und Taktiken notwendig?)</p> <p>Festigung des bisher Gelernten. Erste praktische Erfahrungen mit dem Zielspiel Baseball</p>	Mannschaften von Tag 1. Spielfeldaufbau Diamantform (Start- und Zielbase wird zur Homepage)	Matten o.ä. für die Base, Ball, Schläger, Baseballhandschuhe
20	Reflexion	<p>Evaluation und Feedback: Was wurde gelernt? Gibt es weitere Fragen?</p> <p>Reflexion der Lernerfahrungen und der Unterrichtsmethoden</p>	Teilnehmende bilden einen Halbkreis vor der	Stellwand

			Stellwand und Lehrkraft.	
--	--	--	--------------------------	--

### 3.1.3 Projekttag 3

Die Teilnehmenden lernen mithilfe von Videoausschnitten und einem ausgeteilten Merkzettel mit "useful phrases" baseballspezifische Ausdrücke kennen. Die Anwendung dieser Ausdrücke, wie zum Beispiel "oh, what a nice catch by Tom", wird durch das Kommentieren der Spiele mit einem Mikrofon und Lautsprecher überprüft. Eine Siegerehrung mit Urkunden und einem kleinen Gewinnerpreis rundet das Turnier ab.

Tab. 4: Turnier: Tag 3

Zeit (min.)	Phase	Inhalt	Organisationsform	Material
5	Begrüßung	Begrüßung und Erklärung des Tagesprogramms	Plenum	
30	Erarbeitung	Lernende gestalten und arbeiten an ihren Mannschaftsnamen, dem Teamlogo und Trikotsticker weiter und wählen ihre Einlaufmusik	Kleingruppenarbeit	Stifte, DIN-A4-Blätter, Plakate, Materialien und QR-Codes, Digitale Endgeräte, Musikbox
55	Erarbeitung	Das Geschehen kommentieren, Betrachten von Sportkommentator*innen. Lernende erhalten zum Einstieg ein Video von Baseballkommentatoren. Die gängigen Videoplattformen besitzen eine Reihe an Videos, die verwendet werden können, bei denen Spiele kommentiert werden. Danach bekommen sie <i>useful phrases</i> auf einem Merkblatt ausgeteilt und sollen Videoausschnitte von englischen Baseball TV Übertragungen auf das Vorhandensein der „useful phrases“ analysieren.		Digitales Gerät zum Vorspielen exemplarischer Videos, Merkblatt „Useful Phrases“
20	Wiederholung	Wiederholen der wichtigsten Begriffe und der Spielregeln An der Tafel werden zusammen die Regeln und die Aufstellung auf dem Spielfeld wiederholt, nach denen das anstehende Baseballturnier gespielt wird.	Halbkreis	Präsentationsmöglichkeit für Aufstellung und Regeln
10	Aufwärmen	Zombieball: Regeln wie zu Beginn des ersten Tages. Besonderheit: Innerhalb des Baseballteams darf sich der Ball gepasst werden, um weitere drei Schritte gehen zu dürfen.	Teilnehmende bewegen sich frei im Feld	Softball

10	Spiel	Vorstellung der Teams Vorstellung der Namen, Motto und den Schlachtruf der Teams	Vier Mannschaften von Tag 1	Erarbeitete Plakate etc.
50	Spiel	Baseball Turnier Teil 1: Zwei Halbfinale nach Baseballregeln. 20 Minuten Dauer. Angriffsrecht wechselt nach 5 „outs“. Sonderregelung „Fly out“: Alle Spieler sind <i>out</i> , die nicht <i>safe</i> sind. Die nicht spielenden Teams begleiten das Geschehen wie Sportkommentatoren mit korrekten englischen Begriffen.	Auslosung der gegnerischen Mannschaften; Markierung der Kommentatoren.	
60	Spiel	Baseball Turnier Teil 2: Spiele um Platz 3 und das Finale Einzelheiten siehe Turnier Teil 1. 25 Minuten Spieldauer.	Auslosung der Spiele	
45	Ab-schluss-reflexion	Reflexion der Lernerfahrungen und der Unterrichtsmethoden	Halbkreis	
20	Projektab-schluss	Siegerehrung mit Preisen. Projektabschluss und Verabschiedung		Preise

### 3.2 Reflexion der Einheiten

Im Großen und Ganzen lässt sich sagen, dass die im vorherigen Abschnitt beschriebenen Ziele erreicht werden konnten. Die gewählte Methodik der Mannschaftseinteilung kann je nach Lerngruppe zu Unstimmigkeiten führen. Hier wäre es besser, Lernende von Beginn an Teams zuzuweisen, ohne dass diese selbst wählen dürfen, um die Unstimmigkeiten hinsichtlich der Fairness zu vermeiden. Eine weitere Möglichkeit ist, die Lernenden zunächst in Zweierpaarungen zusammengehen zu lassen, damit sie mindestens eine Bezugsperson im Team haben und daraufhin diese Paare in Mannschaften aufzuteilen. Auf das Zeitmanagement bezogen, ist darauf hinzuweisen, dass vor allem der Materialgewöhnung ausreichend Zeit gegeben werden sollte. Auch für die kognitive Phase zum Kennenlernen der wichtigsten Begriffe und Regeln kann etwas mehr Zeit eingeplant werden. Um Zeitproblemen am ersten Projekttag entgegenzuwirken, kann die Anzahl an Variationen der Übungen leicht verändert werden. Durch eine verlängerte kognitive Phase kann zudem sichergestellt werden, dass jeder geplante baseballspezifische Begriff auf Englisch eingeführt werden kann und auch von den Lernenden durch Nachsprechen und anschließendes Erklären in eigenen Worten verinnerlicht wird. Das Einführen erster baseballspezifischer Regeln in das abschließende Brennballspiel ist in der durchgeführten Art und Weise erfolgreich gewesen, was sich daran zeigt, dass die Lernenden am darauffolgenden Tag alle Regeln wiederholen und erklären konnten.

## The Burning Bat

Ein Ziel des zweiten Projekttag es, das Team-Branding, womit am ersten Tag begonnen wurde, fertig zu stellen, damit am dritten Projekttag ausschließlich das Turnier im Fokus steht. Da der Zeitaufwand, sowie die Komplexität des Arbeitsauftrages, größer ist als erwartet, musste nachträglich ein Zeitraum am dritten Projekttag geschaffen werden, was bereits im Stundenverlaufsplan eingearbeitet ist. Das selbstständige Erstellen der Präsentationen zu Baseball spezifischen Themen erscheint angemessen in Umfang und Schwierigkeitsgrad. An die kreative und theoretische Phase anschließend folgt die erste praktische Phase mit der Erwärmung durch das Vokabelspiel. Hierbei stehen die spielerischen Wiederholungen und somit Festigung der eingeführten Begriffe des Baseballs im Vordergrund. Die Lernenden werden dabei sowohl körperlich als auch kognitiv aktiviert. Die Gerätegewöhnung hat zum Ziel, dass die Lernenden, bevor die Geräte im Spielverlauf eingesetzt werden, erste Bewegungserfahrungen sammeln können und ein Gespür für den Umgang mit den Geräten bekommen. Zudem kann die Lehrkraft gezielt auf die Sicherheitsaspekte, die es beim Umgang mit Baseballschlägern zu beachten gilt, eingehen. Dadurch soll der Übergang zur Nutzung des Schlaggeräts in einer Spielsituation reibungsloser ablaufen. Dies bewahrheitete sich in der anschließenden letzten praktischen Phase des zweiten Projekttag es sowie in den Spielen des Turniers am dritten Projekttag. In der letzten Phase des zweiten Projekttag es sollen die Lernenden zum ersten Mal eine didaktisch reduzierte Form des Baseballs mit Einsatz der Gerätschaften spielen, um einen Übergang zu dem Turnier am dritten Tag zu schaffen. Dabei werden die zuvor neu eingeführten Regeln stufenweise in der Praxis umgesetzt. Nach jeder Spielphase mit einer neu eingeführten Regel gibt es eine kurze Reflexion mit der gesamten Klasse. Hierbei wird gefragt, was im Spielverlauf positiv und was negativ aufgefallen ist und ob durch die Einführung der Regeln neue Techniken oder Taktiken erforderlich sind. Ziel dieser Reflexion ist es, die Lernenden selbstständig Lösungsansätze finden zu lassen, um somit ihr Spielverständnis zu stärken. Dieses Ziel konnte ebenfalls erfüllt werden, da nach jeder Reflexionsphase der Spielfluss besser wurde.

Während der Teamvorstellung am dritten Tag mit Einlauf und Präsentation des Schlachtrufs kam eine besondere Atmosphäre zum Vorschein. Zu Beginn des Projekts waren einige Gruppenmitglieder mit der Gruppeneinteilung unzufrieden. Doch im Verlauf des Projekts, insbesondere vor und während des Turniers, entwickelte sich in den Teams ein starker Teamgeist und eine Identifikation mit dem Team. Es entstand ein Zusammengehörigkeitsgefühl, erfolgreiche Schläge wurden gemeinsam gefeiert und bejubelt. Diese entscheidenden Teamfaktoren waren sowohl beim Turnier als auch bei den Teamvorstellungen sichtbar und unterstreichen den Erfolg des Projekts. Auch das Kommentieren der einzelnen Spiele des Turniers durch jeweils nicht spielende Teilnehmende war erfolgreich. Um ein Spiel korrekt kommentieren zu können, war zudem das Verständnis

relevanter Baseballbegriffe und Baseballregeln notwendig. Auch das freie englische Sprechen war beim Kommentieren inklusive, was insgesamt eine gewisse Stadionatmosphäre in die Sporthalle brachte. Während der Spiele feuerten sich die Teilnehmenden gegenseitig an und motivierten sich. Trotz des starken Siegeswillens war zu jeder Zeit ein respektvoller und fairer Umgang mit Mit- und Gegenspieler\*innen zu beobachten. Im Vergleich zum zweiten Tag kam es zu einem verbesserten Spielfluss. Die Situation, dass ein Batter nach drei misslungenen Schlagversuchen "out" war, kam kaum vor. Viele Punkte und einige Homeruns wurden erzielt, was die Verbesserung der sportartspezifischen Hand-Augen-Koordination verdeutlichte. Der Spielfluss zeigte zudem, dass die Teilnehmenden unser modifiziertes Baseballspiel verstanden hatten.

### 3.3 Reflexion der Teilnehmenden und Evaluationsergebnisse

Der erste Tag wurde mithilfe einer Evaluationszielscheibe durch die Lernenden beurteilt. Dabei können sie auf einer Skala von 1 (sehr gut) bis 5 (sehr schlecht) unterschiedliche Aspekte der Stunde einschätzen. Das bedeutet, dass die Lernenden, die ihr Kreuz in der Mitte der Zielscheibe (Bull's Eye) platzieren, diesen Aspekt besser bewerten als die Lernenden, die ihr Kreuz weiter außen setzen.

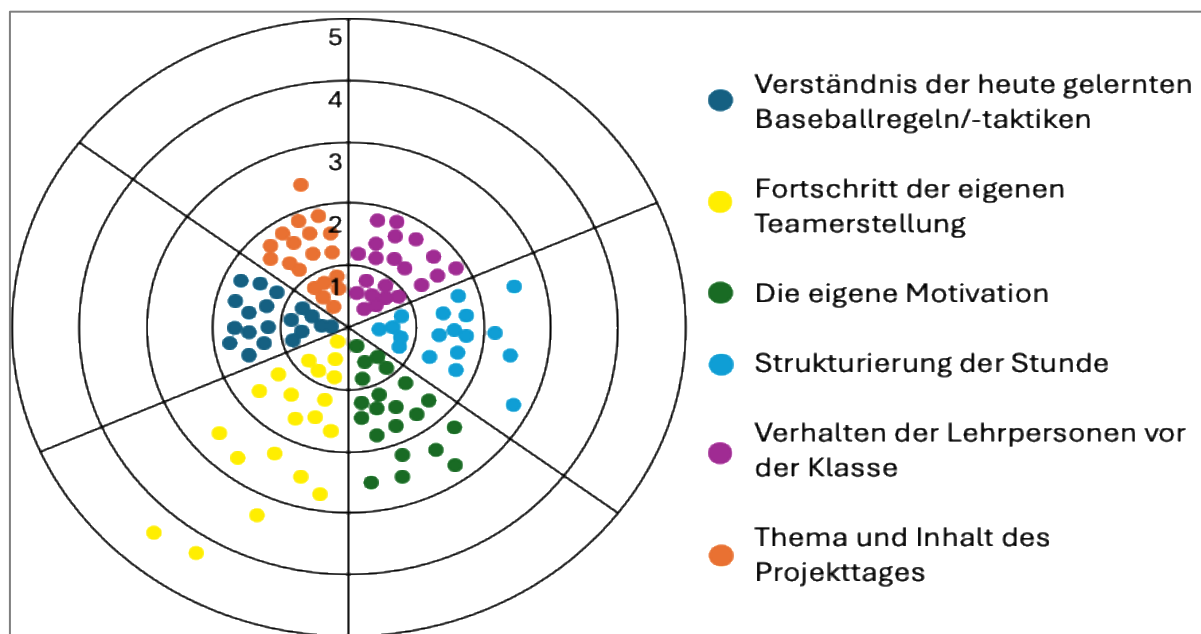


Abb. 1: Evaluation des ersten Tages. Stundenbewertung nach Schulnotensystem.

Das Thema und der Inhalt des ersten Tages wurden als gut bis sehr gut bewertet. Die Begeisterung dafür, sich drei Tage mit dem Thema Baseball zu befassen durch das Brennballspiel, den Erstkontakt mit der Baseballeusrüstung, den erste Baseballbegriffen und Taktiken und einen Einblick in die MLB (Highlight Video) geschaffen. Auch die Strukturierung der Stunde wurde überwiegend als gut bis sehr gut betrachtet. Vier Lernende jedoch beurteilten die Struktur nur mit „befriedigend“. Ein Grund hierfür, wie aus mündlichen Rückmeldungen hervorging, war unter anderem ein zu

## The Burning Bat

langer Aufenthalt im Klassenraum (Theorie), was weniger Spaß gemacht habe. Dabei ist zu überlegen, den 90-minütigen Theorieblock (Erarbeitung, Überleitung, Schluss) innerhalb des 6-stündigen Projekttages zu reduzieren oder in zwei Blöcke zu teilen. Bei der Bewertung des Fortschritts der eigenen Teamerstellung zeigt sich eine große Streuung. Ein Grund dafür kann die zeitliche Unterbrechung infolge der Schwierigkeiten bei der Teameinteilung sein. Hier sollte die Methodenauswahl der Mannschaftseinteilung überdacht werden, um den Zeitverlust möglichst gering zu halten. Die weiteren Projektstage bauen auf den Regeln des Brennballs und den eingeführten Vokabeln auf. Ihr Verständnis ist von zentraler Bedeutung für den Erfolg des Projektes. Die Auswertung zeigt, dass es keine größeren Verständnisprobleme gab, was auf eine angemessene Methodenauswahl in Bezug auf die Inhaltsvermittlung schließen lässt.

Die Evaluation des zweiten Projekttages basiert auf der Struktur der Evaluation des ersten Projekttages. Die Punkte, die es seitens der Lernenden zu evaluieren galt, sind identisch mit den Punkten des ersten Projekttages.

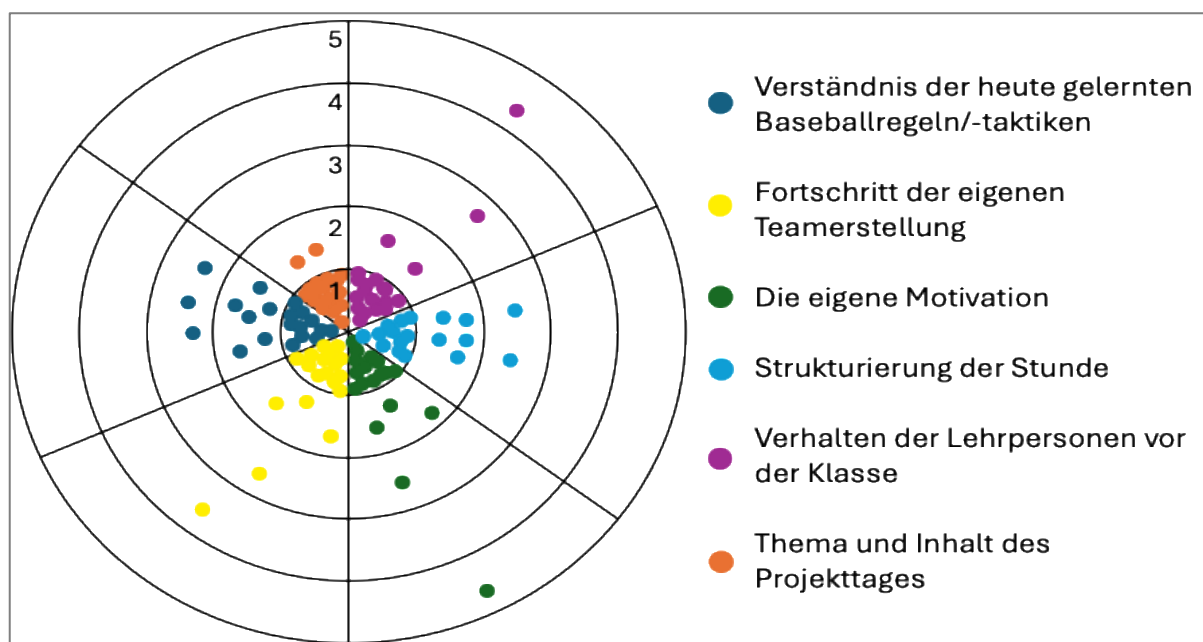


Abb. 2: Evaluation des zweiten Tages. Stundenbewertung nach Schulnotensystem.

Das Thema und der Inhalt des Projekttages wurden überwiegend als sehr gut bewertet, was sich auch in der Bewertung des vierten Punktes, der eigenen Motivation, widerspiegelt. Gründe hierfür dürften sowohl der hohe zeitliche Anteil an praktischen Phasen als auch die Gerätegewöhnung sein. Gerade letzteres führte zu einer sichtlich gesteigerten Motivation, da viele noch nie Kontakt mit Baseballschlägern und Handschuhen hatten und das Schlaggerät und das Treffen eines Balles damit etwas Neues und äußerst Motivierendes darstellte. Auch die Struktur der Stunde wurde als gut bis sehr gut bewertet. Dies lässt darauf schließen, dass der Projekttag ein gutes Verhältnis zwischen kognitiven, praktischen und kreativen Phasen besitzt.

## The Burning Bat

Für den dritten Tag wurden sieben Aspekte zur Evaluation auf der Zielscheibe ausgewählt. Zusätzlich zu den sechs Punkten der vorangegangenen Tage sollten die Lernenden eine Selbsteinschätzung abgeben, wie gut sie dazu in der Lage sind, ein Baseballspiel auf Englisch zu kommentieren. Mit dieser Selbsteinschätzung wird gleichzeitig das Projektziel „Die Schüler und Schülerinnen lernen am letzten Tag mit Hilfe von Videoausschnitten von Baseballspielen die wichtigsten Sätze (what a nice homerun) für Sportkommentatoren kennen und nutzen diese, um das Abschlussturnier zu kommentieren“ überprüft.

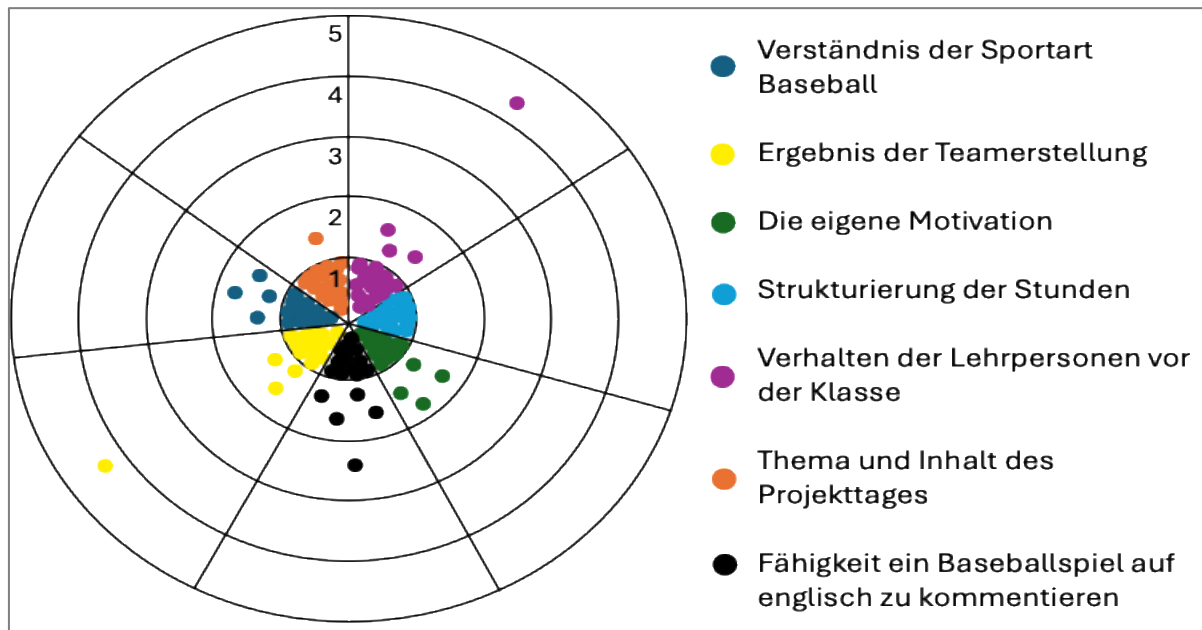


Abb. 4: Evaluation des dritten Tages. Stundenbewertung nach Schulnotensystem.

Der Großteil der Klasse schätzte die eigene Fähigkeit, ein Baseballspiel zu kommentieren, als sehr gut ein. Auch die Strukturierung des letzten Projekttages wurde ausschließlich mit „sehr gut“ bewertet. Zu erklären ist diese, vor allem im Vergleich zu Tag einer deutlich besser ausfallenden Bewertung, wahrscheinlich damit, dass am dritten Tag eine kürzere Theorieeinheit durchgeführt wurde. Außerdem fanden am letzten Tag mit dem Abschlussturnier und der Siegerehrung die Highlights des gesamten Projektes statt, was eventuell auch für einen positiven Eindruck hinsichtlich der Strukturierung des Tages gesorgt hat. Das „Verständnis der Sportart Baseball“ wurde von der großen Mehrheit der Klasse mit „sehr gut“ und nur von vier Lernenden mit der zweitbesten Bewertung eingeordnet. Diese Bewertung rundet die überwiegend positive Evaluation des dritten Tages ab und unterstreicht zudem, dass das übergreifende Projektziel, kurz gesagt, das Kennenlernen der Sportart Baseball, erreicht wurde.

## 4 Arbeitsmaterial

# Teamerstellung

Für euer eigenes Baseball Team braucht ihr einen **Teamnamen** und ein **Motto** und ein **Wappen**. Das Wappen sollt ihr später auf einen Sticker zeichnen, die ihr dann beim Spielen auf eurem Shirt tragen könnt. Ihr könnt euch dabei komplett kreativ austoben! Für Inspiration kann der folgende QR Code gescannt werden:



Damit euer Team zu Hochleistungen auflaufen kann, benötigt ihr natürlich auch noch die richtige **Motivation!** Im Baseball nehmen hierzu die so genannten Chants einen hohen Stellenwert ein. Scannt den **QR Code** und schaut euch einige Beispiele an, wie ein solcher Schlachtruf aussehen kann und entwickelt dann, **auf Englisch**, euren ganz **eigenen Baseball Chant!**

### Useful Vocab

- United
- Fearless
- Unstoppable/ Unbeatable
- Pitcher
- Batter
- Home run
- Catch
- Score
- Run
- Victorious



# Präsentationen

Aufgabe: Erstellt eine Präsentation (5 Minuten) zu eurem entsprechenden Thema und beantwortet dabei folgende Fragen:

## Gruppe 1

- Ist Baseball eine Nationalsportart?
- Was sind die Big 4? Zu welcher Liga gehört Baseball?
- Was stellt ihr euch unter einer Nationalsportart vor?



Schaut euch zum Beantworten der Fragen folgende Website an: [Sport in den USA](#)

## Gruppe 2

- Geschichte des Baseballs – Wann und Wo wurden das erste Mal ähnliche Spiele gespielt?
- Wann wurde das erste offizielle Baseballspiel in den USA gespielt und wo?
- Was passierte danach?



Schaut euch zum Beantworten der Fragen folgendes Video an: [MBL Organisation](#)

## Gruppe 3

- Was ist der sogenannte „Opening Day“?
- Wann findet er immer statt?
- Was passiert am Opening Day?



Schaut euch zum Beantworten der Fragen folgendes Video an: [Opening Day](#)

## Gruppe 4

- Was ist der Ceremonial first pitch?
- Wann findet er immer statt?
- Von wem wurde er in der Vergangenheit schon ausgeführt?



Schaut euch zum Beantworten der Fragen folgendes Video an: [Ceremonial first pitch](#)



# Urkunde

Beim

1. Major-Baseball-Cup

belegten

---


den

---


Ort, Datum

Name

Unterschrift



# 1. Major – Baseball – Cup



On \_\_\_\_\_ at \_\_\_\_\_

Participating Teams

---

Match Schedule




**Semi-Final**

**Bronze Final**

**Final**

**Semi-Final**

**Major – Baseball – Champion**



# Vokabelliste Tag 1

<b>Baseballbegriff</b>	<b>Übersetzung</b>
<b>Offense</b>	Team im Angriff
<b>Defense</b>	Team in der Verteidigung
<b>Base (1st., 2nd., 3rd)</b>	Bereiche, in dem Offense Spielende safe sind
<b>Safe</b>	Batter/ Base Runner erreicht eine Base, bevor er ausgemacht wird
<b>Basemen (first, second, third)</b>	Defense-Spielende die an der Base stehen
<b>Pitcher</b>	Spielende in Defence, welche den Ball werfen
<b>Bat</b>	Schläger
<b>Batter</b>	Schlagmann/ Schlagfrau
<b>Runner oder Base Runner</b>	Spielende, die die Bases durchlaufen
<b>Homeplate</b>	Letzte Base, die berührt werden muss, um einen Punkt zu erzielen
<b>Hit</b>	Erfolgreicher Schlag mit Erreichen der ersten Base
<b>Run</b>	Erzielter Punkt durch Überqueren der Home Plate
<b>Homerun</b>	Wenn alle Bases bis zur Home Plate ohne Pause durchlaufen werden
<b>Grand Slam</b>	Ein Batter schlägt mit Bases Loaded einen Homerun
<b>Out</b>	Wenn Offense-Spielende die Base nicht rechtzeitig erreichen
<b>Ground Out</b>	Ball wird zur Base bespielt, bevor der Runner diese erreicht
<b>Fly Out</b>	Fang des geschlagenen Balls aus der Luft, sodass der Batter out ist
<b>Tag Out</b>	Runner wird von einem Feldspieler mit dem Ball selbst oder mit dem Handschuh, wenn sich der Ball darin befindet berührt, sofern dieser gerade keine Base berührt
<b>Force Out</b>	Runner muss seine Base freimachen (keine zwei Spieler pro Base erlaubt), aber der Ball kommt vor ihm an der Zielbase an
<b>Outfield</b>	Bereich des Spielfelds, der außerhalb des Infields liegt
<b>Outfielder</b>	Defense-Spielende im Outfield (Right, Center und Left Feilder)
<b>Infield</b>	Bereich, welcher von den drei Bases und der Home Plate umschlossen wird
<b>Infielder</b>	Defense-Spielende im Infield
<b>Diamond</b>	Infield aufgrund seiner viereckigen Form
<b>Foul Territory</b>	Bereich außerhalb des erlaubten Schlagfeldes
<b>Foul Ball</b>	Ball, der ins Foul Territory geschlagen wird

# Vokabelliste Tag 2

<b>Baseballbegriff</b>	<b>Übersetzung</b>
<b>Strikezone</b>	Bereich beim Batter, in den Pitcher den Ball werfen muss
<b>Ball</b>	Ein Pitch, der außerhalb der Strike Zone landet
<b>Strike</b>	Pitch, der in der Strikezone landet
<b>Strike Out</b>	Drei Strikes (dreimal hat der Batter den Ball nicht getroffen, obwohl dieser korrekt geworfen worden ist) Das führt dazu, dass der Batter out ist
<b>Ground Ball</b>	Ball, der auf den Boden geschlagen wird
<b>Mound</b>	Hügel im Infield, auf dem der Pitcher steht
<b>Shortstop</b>	Athletischer Defense-Player zwischen Third und Second Base im Infield
<b>Shutout</b>	Sieg ohne gegnerischen Run
<b>Single oder Singe-Base-Hit</b>	Ein Hit, der den Batter zur ersten Base bringt
<b>Double</b>	Two Base Hit, Batter schlägt den Ball und schafft es bis zur zweiten Base
<b>Hit by Pitch</b>	Batter wird vom Pitcher getroffen → Vorrücken zur ersten Base
<b>Scorer</b>	Offizielle Person, die die Punkte mitzählt
<b>Lineup</b>	Aufstellung des Teams mit den jeweiligen Positionen

# Useful Vocabulary

Für die Kommentatortenaufgabe

English	Translation
<b>Offense</b>	Team im Angriff
<b>Defense</b>	Team in der Verteidigung
<b>Base (1st., 2nd., 3rd)</b>	Bereiche, in dem Offense Spieler*innen safe sind
<b>Safe</b>	Batter/ Base Runner erreicht eine Base, bevor er ausgemacht wird
<b>Basemen (first, second, third)</b>	Defense-Spielende die an der Base stehen
<b>Pitcher</b>	Spielende in Defence, welche den Ball werfen
<b>Pitch</b>	Der Wurf des Pitchers
<b>Bat</b>	Schläger
<b>Batter</b>	Schlagmann/ Schlagfrau
<b>Runner</b>	Spielende, die die Bases durchlaufen
<b>Homeplate</b>	Letzte Base, die berührt werden muss, um einen Punkt zu erzielen
<b>Hit</b>	Erfolgreicher Schlag mit Erreichen der ersten Base
<b>Run</b>	Erzielter Punkt durch Überqueren der Home Plate
<b>Homerun</b>	Wenn alle Bases bis zur Home Plate ohne Pause durchlaufen werden
<b>Grand Slam</b>	Ein Batter schlägt mit Bases Loaded einen Homerun
<b>Out</b>	Wenn Offense-Spielende die Base nicht rechtzeitig erreichen
<b>Ground Out</b>	Ball wird zur Base bespielt, bevor der Runner diese erreicht
<b>Fly Out</b>	Fang des geschlagenen Balls aus der Luft, sodass der Batter out ist
<b>Tag Out</b>	Runner wird von einem Feldspieler mit dem Ball selbst oder mit dem Handschuh, wenn sich der Ball darin befindet, berührt, sofern dieser gerade keine Base berührt
<b>Force Out</b>	Runner muss seine Base freimachen (keine zwei Spieler pro Base erlaubt), aber der Ball kommt vor ihm an der Zielbase an
<b>Ball</b>	Ein Pitch, der außerhalb der Strike Zone landet
<b>Strike</b>	Pitch, der in der Strikezone landet
<b>Strike Out</b>	Drei Strikes (dreimal hat der Batter den Ball nicht getroffen, obwohl dieser korrekt geworfen worden ist → Batter ist out)
<b>Ground Ball</b>	Ball, der auf den Boden geschlagen wird
<b>Single oder Single-Base-Hit</b>	Ein Hit, der den Batter zur ersten Base bringt
<b>Double</b>	Two Base Hit, Batter schlägt den Ball und schafft es bis zur zweiten Base

# Useful Phrases

[Players name] reached the 1st, 2nd, 3<sup>rd</sup> base.

[Players name] is a skilled infielder/ is a very good basemen.

That was an excellent pitch/run/hit.

Now [Players name] is the batter.

[Players name] is a very fast runner.

[Players name] reached the Homeplate.

That was an impressive homerun/ single/ double.

[Players name] is out.

That was a groundout/ flyout by [Players name].

That's strike one!

Oh, what a catch by [Players name]!

The players are demonstrating great teamwork on the field.

That was an impressive home run by [Players name]!

The runners are ready to storm the base!

The outfielder catches the ball with a dive!

What a play!

# Mögliche Regeln

## Einführung erster Tag

<b>Regel</b>	<b>Bedeutung</b>
Positionen	9 Spieler (4 Infield, 3 Outfield, Pitcher, (Catcher))
Inning	Spielabschnitt, bei dem jede Mannschaft einmal Defense und Offense war (ein Spiel besteht aus 9 Innings)
3 Outs	Angriffsrecht wechselt
Ground Out	Ball wird zur Base gespielt, bevor der Runner diese erreicht
Fly Out	Batter ist raus, wenn sein geschlagener Ball aus der Luft gefangen wird: In diesem Fall müssen Runner zurück zu ihrer Base, dürfen aber loslaufen, wenn der Ball gefangen ist
Tag Out	Runner wird von einem Feldspieler mit dem Ball selbst oder mit dem Handschuh, wenn sich der Ball darin befindet, berührt, sofern dieser gerade keine Base berührt
Force Out	Runner muss seine Base freimachen (keine zwei Spieler pro base), aber der Ball kommt vor ihm an der Zielbase an
Fair Territory	Erlaubtes Spielfeld innerhalb der Seitenauslinien
Foul Territory	Bereich außerhalb des erlaubten Schlagfeldes
Foul Ball	Ball, der ins Foul Territory geschlagen wird
Safe	Batter/ Runner ist safe, wenn er die Base erreicht, bevor die Feldmannschaft den Ball dorthin bringt

## Einführung zweiter Tag

<b>Regel</b>	<b>Bedeutung</b>
Strike Zone	Über der Home Plate, Breite 40 cm, Höhe von Knie-bis Brusthöhe des Batters: In diesen Bereich muss der Pitcher werfen
Ball	Pitcher verfehlt die Strike Zone
Base on Balls	Pitcher wirft viermal an der Strike Zone vorbei: Batter rückt zur ersten Base vor
Hit by Pitch	Batter wird vom Pitcher getroffen: Vorrücken zur ersten Base
Strike	Batter trifft den Ball nicht, obwohl dieser in der Strike Zone landet
Strike Out	Batter trifft drei Pitches nicht, die in der Strike Zone landen

## Literaturverzeichnis

- Kampmann, D. (11.07.2019): *Baseball und Lacrosse für Anfänger*. Abgerufen von <https://www.faz.net/aktuell/rhein-main/sport-und-kultur-im-american-sports-camp-16276925.html>
- Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung Rheinland-Pfalz (1998). *Lehrplan Sport Sekundarstufe I*. Abgerufen am 15. Januar 2024, von <https://www.edoweb-rlp.de/resource/edoweb:7009304/data>
- Seymour, H., & Mills, D. S. (1960). *Baseball: The early years*. Oxford University Press.
- Sporleder, E. (2004). *Baseballähnliche Spiele im Schulsport*. Auer Verlag.

## Let´s Fly - Parkour, Jump, Run

Josch Komenda<sup>4</sup>

### Einleitung und Zielstellung

Im Rahmen des Masterstudiengangs Lehramt wurde das Projekt "Let's Fly - Parkour, Jump, Run" entwickelt und durchgeführt. Das übergreifende Ziel des Projekts besteht darin, Lernenden das Bewegungsfeld des Parkours näherzubringen. Konkret sollen sie innerhalb von zwei Unterrichtseinheiten und zwei Projekttagen die Möglichkeit erhalten, durch eigenständiges, kooperatives und kreatives Handeln vielfältige Körpererfahrungen zu sammeln. Sie sollen dabei lernen, einen Parkourlauf selbstständig zu planen, sicher durchzuführen und zu dokumentieren, wodurch ihre Selbstwirksamkeit gestärkt werden soll. Hinzu kommt ein medienpädagogischer Anteil, bei dem die Sporttreibenden Videoclips erstellen und zu einem Abschlussvideo weiterverarbeiten.

Die Projektidee "Let's Fly - Parkour, Jump, Run" basiert auf der Annahme, dass das Bewegungsfeld Parkour eine ideale Plattform bietet, um Jugendliche sportlich herauszufordern und ihnen gleichzeitig wichtige soziale und persönliche Kompetenzen zu vermitteln. Durch das aktive Erleben von Parkour sollen die Lernenden nicht nur sportliche Fähigkeiten wie Geschicklichkeit und Ausdauer entwickeln, sondern auch ihre Teamfähigkeit, Problemlösungskompetenz und Kreativität stärken. Die Teilnahme am Projekt ermöglicht den Lernenden über den schulischen Alltag hinaus neue Erfahrungen zu sammeln, ihre eigenen Grenzen zu erkennen und zu erweitern.

Tab. 1: Projektkonzept

	Konzept zu „Let´s Fly – Parkour, Jump, Run“		
<b>Projektart/-form</b>	Facherweiterndes und erlebnispädagogisches Projekt, welches eine Mehrperspektivität aufweist. Es ist handlungsorientiert (Bewegungsfeld Parkour) als auch sinnorientiert (Wagnis, Miteinander, Eindruck, Ausdruck)		
<b>Übergeordnetes Projektziel</b>	Das Ziel besteht darin, Lernenden innerhalb der Projektstage das Bewegungsfeld Parkour näherzubringen. Hierbei werden möglichst eigenständig, kooperativ handelnd und kreativ agierend vielfältige Körpererfahrungen durchlebt, welche mithilfe eines medienpädagogischen Anteils, weiterverarbeitet werden.		
<b>Rahmenbedingungen</b>	Klassenstufe 7 / 3 Tage à 2-5 Stunden		
<b>Projekttag / -einheit</b>	Tag 1	Tag 2	Tag 3

<sup>4</sup> Projektmitwirkende: Laura Brenker, Anne Jansen, Alexander Nohn und Franz Schmidle

<b>Tagesschwerpunkt</b>	Grundlegende Bewegungselemente des Parcours kennenlernen; Abbau von Hemmungen: Sichere, individuelle Überwindung von Hindernissen.	Vielfältige Körpererfahrung und das Ausprobieren von neuen Elementen sowie das Überwinden unbekannter Bewegungsformen.	Reichhaltige Körpererfahrungen an einem großen Parkour.
<b>Tagesziel</b>	Das Erlernen der Grundtechniken von Parkour und der sicheren Überwindung von Hindernissen. Erste Verknüpfung mehrerer Hindernisse in einen Parkour-Lauf.	Grenzen überwinden, die SuS zu neuen Elementen ermutigen und Sicherheitsregeln beim Springen vertiefen.	Zusammenbringen und Anwenden sämtlicher gelernter Inhalte (Parkourelemente & Trampolin). Beenden und Vorstellen des Medienprojektes.
<b>Ort / Infrastruktur</b>	Sporthalle	Jumphause	Sporthalle

## 2 Methodisch-Didaktische Analyse

### 2.1 Wahl des Konzeptes und Begründung der Methoden

Das Projekt orientiert sich an einem intermediären Konzept, welches eine Vielfalt an Perspektiven und individuellen Bewegungslösungen ermöglicht. Die Wahl dieses Konzeptes ist durch die besondere Eignung des Parkour für mehrperspektivische Zugänge begründet, die sowohl physische als auch psychische Herausforderungen integrieren (vgl. Schmidt-Sinns et al., 2010).

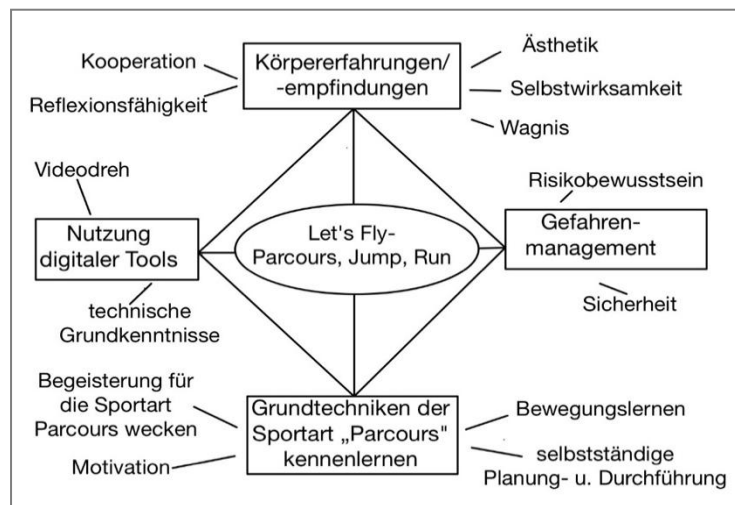


Abb. 1: Ideenskizze zum Projekt

Das Konzept unterstützt die Persönlichkeitsentwicklung und fördert Handlungsfähigkeit, indem es den Teilnehmenden ermöglicht, individuelle und kreative Lösungen für Bewegungsprobleme zu entwickeln (vgl. Krick & Walther, 2014).

Die methodische Umsetzung des Projekts folgt einem teil-offenen Ansatz, der sowohl induktive als auch deduktive Lehrmethoden kombiniert. Zu Beginn werden spielerische und induktive Methoden verwendet, um das Interesse und die Motivation der Lernenden zu wecken. Mit fortschreitender Sicherheit und Kompetenz der Teilnehmenden wird der Fokus auf selbstständiges Arbeiten

gelegt, wobei die Lernenden zunehmend eigene Bewegungsabläufe entwickeln und präsentieren. Dieser methodische Ansatz fördert die Selbstständigkeit und die kreative Problemlösungsfähigkeit der Teilnehmenden und ist daher besonders geeignet für die Ziele des Projekts.

## **2.2 Bezug zu pädagogischen Perspektiven (Sinnperspektiven)**

Das Projekt ist tief in den pädagogischen Perspektiven verwurzelt, die in der Erlebnis- und Bewegungspädagogik verankert sind. Besonders relevant sind die Perspektiven Eindruck, Wagnis und Gesundheit. Durch die Bewältigung körperlicher Herausforderungen erleben die Teilnehmenden nicht nur physische, sondern auch psychische Wachstumsprozesse, die zur Selbstfindung und Selbstwirksamkeit beitragen (Fatke, 1995; Michl, 2015).

Die Perspektive des Wagnisses wird durch die kontrollierte Konfrontation mit physischen Herausforderungen adressiert, die sowohl Mut als auch verantwortungsbewusstes Handeln erfordern (Krick & Walther, 2014). Diese Erfahrungen sind essenziell für das Erlernen einer realistischen Selbst- und Fremdeinschätzung, wie sie in der Erlebnispädagogik gefordert wird (Rehm, 1997).

## **2.3 Bezug zu curricularen Standards**

Das Projekt "Let's Fly - Parkour, Jump, Run" orientiert sich eng an den curricularen Standards des Lehrplans, der die Förderung von Handlungsfähigkeit im Sport durch mehrperspektivische Erfahrung und Reflexion von Sinngewinnungen im Sport vorsieht (vgl. Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung, 1998, S. 10). Das Projekt bietet durch seinen multiperspektivischen Ansatz vielfältige Möglichkeiten zur Erfüllung dieser curricularen Anforderungen. Zudem trägt das Projekt zur Erfüllung des Kompetenzrahmens der Kultusministerkonferenz bei, indem es digitale Medien in den Sportunterricht integriert und so die Medienkompetenz der Lernenden fördert. Durch den Einsatz von Apps und digitalen Tools im Rahmen des Projekts werden nicht nur Bewegungsfähigkeiten geschult, sondern auch wichtige Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien vermittelt (Strategie der Kultusministerkonferenz, 2016).

Insgesamt zeigt sich, dass das Projekt sowohl in Bezug auf seine methodische Ausrichtung als auch in Bezug auf seine Einbettung in pädagogische und curriculare Kontexte sorgfältig und zielgerichtet konzipiert wurde. Es stellt eine innovative und effektive Methode dar, um wichtige Bildungsziele in einem motivierenden und herausfordernden Rahmen zu erreichen.

### 3 Umsetzung und Reflexion

#### 3.1 Verlaufspläne der Einheiten

##### 3.1.1 Projekttag 1

Die erste Einheit erstreckt sich über zwei Stunden und findet in einer Sporthalle statt. Nach dem Aufbau der für den ersten Tag benötigten Geräte wird die Gruppe begrüßt und erhält eine Einführung in das Projektthema sowie einen kurzen Ausblick auf die kommenden Tage. Daraufhin wird mit einer spielerischen Erwärmung gestartet, angelehnt an die Spielform „Feuer – Wasser – Sturm“, mit dem Ziel, erste Bewegungserfahrungen mit dem Parkouraufbau zu sammeln, wobei die Teilnehmenden die Geräte erklimmen, überqueren und unterqueren sollten.

Um sich im Folgenden den Grundlagentechniken des Parkour zu widmen, wird mit einzelnen Stationen gearbeitet. Hierbei gilt es fünf Basistechniken, aufgeteilt auf fünf Stationen: Das Balancieren, den Crane-Jump, die Präzisionssprünge, die Vierpunktlandung sowie die Rolle. An den Stationen finden sich diesbezüglich entsprechende Bewegungsbeschreibungen und Vorgehensweisen, an denen sich die Lernenden orientieren können. Diese sind im Anhang zu finden. Jede Station ist außerdem mit Differenzierungsmöglichkeiten (unterschiedliche Abstände/Höhen, Hilfsmittel, etc.) ausgestattet. Nachdem alle



Abb. 2: Station Rollen Tag 1

Stationen einzeln durchlaufen werden, folgt eine knappe Reflexion der Stationen, bevor die Lernenden im Anschluss mehrere Stationen in einem Parkour-Run verknüpfen sollen, um so die erlernten Skills zu vertiefen.

Tab. 2: Einführung in die grundlegenden Parkour-Elemente: Tag 1

Zeit (min.)	Phase	Inhalt	Organisationsform	Material
5	Begrü- bung	Vorstellung des Projektteams, Erläuterung von Thema & Ablauf Lernende schreiben Namensschilder	Sitzkreis Lehrkraftzentriert	Crèpeband, Edding
6	Erwär- mung	„Drüber, drunter, drauf“ – in Anlehnung an „Feuer, Wasser, Sturm“ gilt es, ver- schied. Bewegungsanweisungen zu fol- gen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ‚drüber‘- ein Gerät überqueren</li> <li>• ‚drunter‘- ein Gerät unterqueren</li> <li>• ‚drauf‘- auf ein Gerät klettern</li> </ul> Erwärmung und Kennenlernen des Gerä- teparkours durch Laufen, Springen und Überqueren von Geräten.	Spiel auf bereits auf- gebautem Parkour  Sicherheitsaspekt: Auf Mitschüler und Mitschülerinnen ach- ten, bei der Landung abfedern	Musikbox  Gerätepar- cours: Matten, Käs- ten, Barren, usw.
50	Erarbei- tung I	Einführung grundlegender Bewegungs- techniken des Springens, Rollens & Lan- dens an 5 Bewegungsstationen mit teils mehreren Geräteaufbauten zu einer Technik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rollen</li> <li>• Frog (Vierpunktlandung)</li> <li>• Crane (Jump)</li> <li>• Armsprung</li> <li>• Präzisionssprung</li> </ul> Jede Gruppe erarbeitet gruppenintern die Bewegungstechniken. Projektteam unterstützt und korrigiert die Gruppen. Differenzierung durch Hilfestellung, indi- viduelle Ausführung und die Wahl der Gerätestation (zu jeder Bewegungstech- nik mehrere Geräteaufbauten)	Gruppenarbeit in 4er-/5er-Gruppen  Stationsarbeit  Lernendenzentriert (geschlossenes Arbei- ten, halbangeleitet durch visuelle Tech- nikbeschreibungen)	Materialkar- ten zu den zu erlernenden Bewegungs- techniken & Sicherheits- aspekten
3x3	Erarbei- tung II	Verknüpfung mehrerer Technikelemente an einer Station	Gruppenarbeit Stationsarbeit Lernendenzentriert: Sie wählen die ange- wandten Techniken und verbinden sie mit- einander	Musikbox
10	Abschluss	Abbau aller Geräte, Reflektion über Tech- niken, Schwierigkeitsgrad, Wagnis – Am- pelfeedback	Sitzkreis Lehrkraftzentriert	

### 3.1.2 Projekttag 2

Die zweite Einheit findet in einem Jumphouse statt. Dort angekommen, erhalten die Teilnehmenden eine kurze Sicherheitseinweisung per Videoclip. Im Anschluss haben sie anderthalb Stunden Zeit, die vielfältigen Bewegungslandschaften der Halle mit Techniken des ersten Projekttages zu erkunden. Riesige Trampoline, geschwungene Rutschen und schaumstoffgepolsterte Sprunggruben können unzählige Möglichkeiten bieten, kreativ die eigenen Fähigkeiten zu entfalten. Lernende können Grenzen testen, persönliche Herausforderungen annehmen und Geschicklichkeit in akrobatischen Parkourübungen beweisen.

Tab. 3: Ein Tag im Jumphouse: Tag 2

Zeit (min.)	Phase	Inhalt	Organisationsform	Material
20	Einführung	Einführung in die Thematik sowie Sicherheitsbelehrung	Stehkreis Lehrkraftzentriert Sicherheitsbelehrung	Sicherheitsregeln
90	Hauptteil	1,5 Stunden Sprungzeit <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10.00 – 11.00 Uhr freie Sprungzeit</li> <li>• 11.00 Uhr kurze Reflexionsrunde</li> <li>• 11.05 – 11.30 Uhr Videoclips werden gedreht</li> </ul> Aufgaben <ul style="list-style-type: none"> <li>• eigene Bewegungserfahrungen sammeln</li> <li>• verschiedene Sprünge ausprobieren</li> <li>• Parkouraufgaben bewältigen</li> <li>• Videoclips drehen</li> </ul>	Gruppenarbeit 3er Gruppen, Lernendenzentriert: freies Ausprobieren	Smartphones, Tablets, o.ä.
15	abschluss	Reflexion und gemeinsamer Abschluss des Projekttages mithilfe einer Zielscheibe	Sitzkreis Lernendenzentriert	Zielscheibe, Stifte

### 3.1.3 Projekttag 3

Zur Durchführung des letzten Projekttages wird eine gut ausgestattete Sporthalle benötigt. Hier soll das Ende des Projektes mit wenigen neuen Elementen, einem großen abschließenden Run sowie dem Abschluss der Videoproduktion stattfinden. Um die Zeit effektiv zu nutzen, werden die benötigten Stationen vor Eintreffen der Klasse aufgebaut. Zunächst erfolgt eine Sicherheitseinweisung, ein Ausblick auf den Tag und ein Aufwärmspiel. Durch die Übung der *wandernden Hockwende* werden besonders die an diesem Tage intensiv beanspruchten

Sprunggelenke, Handgelenke und Schultern erwärmt. Im Anschluss wird in die Stationsarbeit gestartet.

In den bereits gebildeten Gruppen werden die Stationen zunächst durchlaufen. Jede Station wird durch ein Mitglied der Projektgruppe betreut und ist durch ihren Aufbau bereits binnendifferenziert. Durch geschlossene und offene Bewegungsaufgaben gibt es für alle die Möglichkeit, die Bewegungsaufgaben individuell zu bewältigen. Die am Vortag erlernten Sprünge können speziell an einer Station mit Minitrampolinen weiterentwickelt werden. Nach Bewältigung aller Stationen, gestaltet sich die Aufgabenstellung freier. Die Gruppen sollen sich, wie am Vortag, gegenseitig bei Sprüngen und ersten Run-Versuchen filmen. Um den bewegungsintensiven Teil abzuschließen, dürfen die Lernenden freiwillig vor der gesamten Klasse den Parkour durchlaufen. Anschließend wird gemeinsam abgebaut.

Nach dem bewegungsintensiven Teil folgt ein theoretischer Teil. Dabei haben sie Zeit, aus den Videosequenzen der beiden vergangenen Tage ein Abschlussvideo mit Musikuntermalung zu erstellen. Parallel füllen sie eine digitale Abschlussevaluation aus. Die Tagesevaluation findet in Form eines Barometers statt. Kurz vor Projektabschluss dürfen die Gruppen auf freiwilliger Basis ihre Ergebnisse in Form der selbst erstellten Videos präsentieren.

Tab. 4: *Der Riesenparkour: Tag 3*

<b>Zeit (min.)</b>	<b>Phase</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Organisationsform</b>	<b>Material</b>
<b>5</b>	Begrü- bung	Anwesenheit prüfen	Sitzkreis, Lehrkraft- zentriert	Anwesen- heitsliste
<b>10</b>	Einfüh- rung	Einführung in die Sicherheitsaspekte und Parkourregeln: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hilfestellungen</li> <li>• wackelnde Elemente</li> <li>• schaffe Voraussetzungen</li> <li>• trainiere nah am Boden</li> </ul>	Sitzkreis/ Führung durch die Halle Lehrkraftzentriert	Sicherheits- regeln
<b>7</b>	Aufwär- men	Wandernde Hockwende: 4 Teams, die wie beim Staffellauf hinter- einander an der Startlinie stehen. Die hinterste Person führt eine Hockwende auf dem Boden aus. Anschließend rennt diese Person an das andere Ende der Schlange. Währenddessen führt die zweite Person eine Hockwende durch und läuft ans andere Ende etc.	Teamarbeit in vier Teams Lernendenzentriert	Ggf. Musik

15	1. Phase Hauptteil: Offene Aufgaben	Stationsarbeit mit selbstständiger Erarbeitung und spezifischem Aufwärmen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hindernisrolle, Reverse Vault</li> <li>• Dash Vault, Lazy Vault</li> <li>• Präzisionssprünge (mit Schwingen und Balancieren)</li> <li>• TicTac</li> <li>• Catleap an der Sprossenwand mit Mini-Trampolin</li> <li>• Trampolin und Matten mit Hindernis</li> </ul>	Frei in der Halle Lernendenzentriert, Lehrkraft unterstützt bei Bedarf an einzelnen Stationen	Kästen, Matten, etc. Musikbox
15	2. Phase Hauptteil	Geschlossenes Arbeiten In 3er- bis 4er-Teams eine Choreografie mit mindestens vier Stationen überlegen. Diesen Run dann durchführen und filmen.	Frei in der Halle Gruppenarbeit	Kästen, Matten, Tablets, Musik
5	Tagesevaluation	Kreuze je nach Zustimmung auf 3 in der Halle verteilten Zetteln vergeben <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich habe heute viele neue Bewegungsformen gelernt.</li> <li>• Mir hat die Arbeit mit digitalen Medien Spaß bereitet.</li> <li>• Ich hatte heute einen Tag, der mir Spaß bereitet hat.</li> </ul>	Pro Frage liegt ein Zettel in der Halle verteilt. Lehrkraftzentriert	3 Zettel mit den Reflexionsfragen
18	Nachbereitung	Zuschnitt und Musikuntermauerung eines Abschlussvideos des Runs sowie der Aufnahmen aus dem Jump-house	Frei im Seminarraum Lernendenzentriert	Tablets
10	Präsentation	Präsentation der erstellten Videos	Sitzend vor Beamer Plenum	Tablets, Beamer
5	Abchluss-evaluation	Ausfüllen eines digitalen Fragebogens	Sitzend im Einzelarbeit	Tablets und Fragebogen

### 3.2 Reflexion der Einheiten

Ziel des ersten Tages ist es, grundlegende Bewegungselemente des Parkour kennen zu lernen und den Lernenden dabei zu helfen, Sicherheit im Umgang mit Bewegungselementen des Parkour Sport zu vermitteln. Darüber hinaus lernen sie diese Elemente zu einem zusammenhängenden Parkour-Run zu verbinden. Bewährt hat sich die Methodik der „Ampel-Evaluation“, um das Tagesziel zu überprüfen und gegebenenfalls Anpassungen für die nächsten Tage vorzunehmen. Die Schwierigkeit der Aufgaben war der Gruppe entsprechend passend gewählt und gewährleistete eine angstfreie Atmosphäre. Da sich andere Lernendengruppen von dieser unterscheiden können, empfehlen wir die Aufgaben an die jeweilige Lerngruppen anzupassen. Dies gelingt indem schwierige Aufgaben weg gelassen, durch Hilfestellungen oder einen veränderten Geräteaufbau (z.B. über die Höhe der Hindernisse) entschärft werden, andererseits

können die Lernenden durch weitere komplexere Skills zusätzlich herausgefordert werden (siehe bspw. in den Quellen bei den Unterrichtsmaterialien).

Fragen die beim ersten Tag zum Beispiel mit der Ampelmethode evaluiert werden könnten, sind die Folgenden:

- Die Atmosphäre der heutigen Doppelstunde war angstfrei.
- Durch das Projektteam habe ich mich an den Stationen gut unterstützt gefühlt.
- Die Stationen waren fordernd, sodass ich meine persönliche Schwierigkeitsgrenze wählen und austesten konnte.

Die Teilnehmenden positionieren sich im Raum zu den vorangestellten Aussagen. So entsteht ein visuell leicht abzuschätzender Eindruck über die Einstellungen der Lernenden, der wie folgt aussehen kann. Auf Grundlage dieser Evaluation und anschließenden verbalen Erläuterungen, können die Folgenden Projektstage an das heterogene Niveau der Lerngruppe angepasst werden.



Abb. 2: Ampelevaluation „Die Atmosphäre der heutigen Doppelstunde war angstfrei“.

Ziel des zweiten Tages ist es in einer Trampolinhalle vielfältige Körpererfahrung und das Ausprobieren von neuen Elementen zu ermöglichen. Ein Kritikpunkt, der neben unserer Wahrnehmung auch die Lernenden formuliert haben, ist, dass dafür eine Bewegungszeit von 90 Minuten zu wenig sei. Bei einer erneuten Durchführung des Projektes könnte versucht werden, diese Zeit zu verlängern, besonders da diese 90 Minuten keine reine Bewegungszeit darstellen.

Ziel des letzten Projekttages ist es, die gelernten Inhalte zusammenzubringen, anzuwenden und dabei Körpererfahrungen an einem großen Hindernislauf zu sammeln. Aufgrund der unterschiedlich ausgeprägten Leistungsvermögen konnten wir feststellen, dass eine Binnendifferenzierung im Aufbau der unterschiedlichen Hindernisse essenziell ist. So ist es möglich, allen Lernenden die Möglichkeit zu geben, die Bewegungsaufgaben individuell zu bewältigen. Manche Stationen

waren geschlossener, andere offener gestaltet, sodass unterschiedliche Typen angesprochen wurden.

Bei einer längeren Projektlaufzeit bieten sich fortgeschrittene Skills mit zunehmender Komplexität an, wobei sich visuelle Instruktionen per Video empfehlen. Im allgemeinen könnten gezielte Videoinstruktionen ein fehlendes Projektteam bei einer größeren Lerngruppe ausgleichen. Weiterhin ist es eine Stärke des Projektes, dass die Teilnehmenden einen gewissen Freiraum genießen konnten, wenngleich die Aufsichtspflicht und klare Sicherheitsregeln bei solch anspruchsvollen Bewegungen wichtige Basiselemente darstellen.

### 3.3 Reflexion der Teilnehmenden und Evaluationsergebnisse

Für die Gesamtevaluation wurde ein Online-Fragebogen verwendet, der den Lernenden die Möglichkeit bot, das Projekt anhand verschiedener Kriterien zu bewerten. Dabei konnten sie ihre Einschätzungen auf einer Skala von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 6 (*trifft voll und ganz zu*) abgeben. Das Feedback, welches aus dem Fragebogen erhalten wurde, lieferte wertvolle Einblicke in die Wahrnehmung und Zufriedenheit der Teilnehmenden bezüglich verschiedener Aspekte des Projekts.

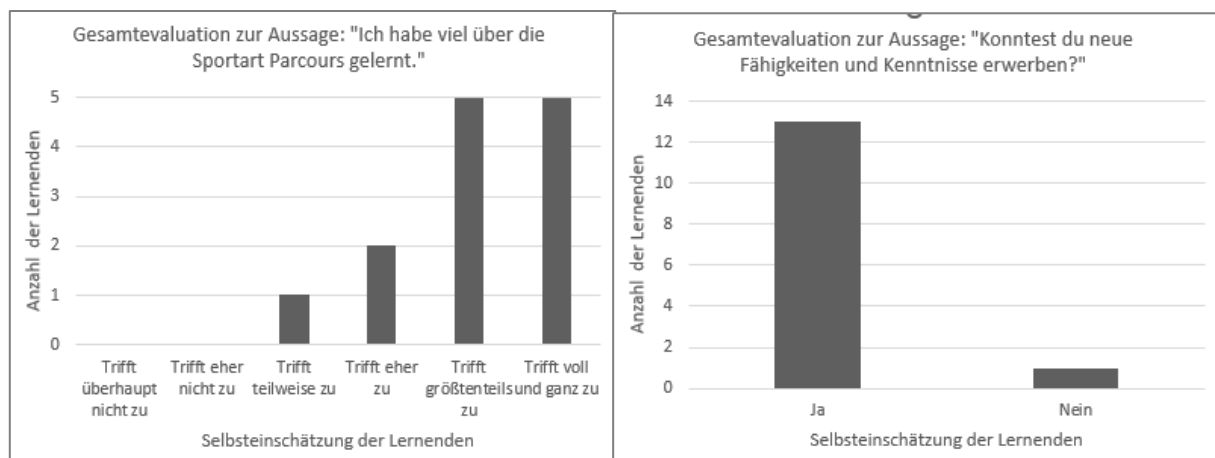


Abb. 3: Abschlussevaluation

Die Reaktionen und Rückmeldungen der Lernenden auf das Projekt waren äußerst vielfältig und zeugten von einem breiten Spektrum an positiven Erfahrungen und Erkenntnissen. Einige Lernende berichteten begeistert davon, neue Fähigkeiten wie das Springen, Rollen und Rückwärtsalto erlernt zu haben, was nicht nur ihr körperliches Geschick, sondern auch ihr Selbstvertrauen stärkte. Für andere wiederum war das Projekt eine Gelegenheit, ihre persönlichen Ängste zu überwinden und über ihre Grenzen hinauszuwachsen, was als bedeutender persönlicher Fortschritt wahrgenommen wurde. Auch die Atmosphäre in der gesamten Gruppe wurde gelobt und das Engagement der Lehrenden als sehr positiv empfunden. Außerdem berichteten die Lernenden eine

hohe Zufriedenheit über den gesamten Verlauf des Projekts. Sie betonten den Spaß, den sie hatten und lobten die freundliche und hilfsbereite Art der Lehrenden, die sie unterstützten. Als konstruktiver Kritikpunkt wurde der Wunsch nach einer Verlängerung der Zeit im Jumphouse vernommen. Insgesamt fiel das Feedback jedoch sehr positiv aus, was die erfolgreiche Umsetzung und den positiven Einfluss auf ihr Lernerlebnis bestätigt. Die gelungene Kombination aus strukturierter Organisation, kompetenter Betreuung und geeigneten Rahmenbedingungen trug maßgeblich dazu bei, dass das Projekt als äußerst bereicherndes und lohnendes Lernerlebnis wahrgenommen wurde.

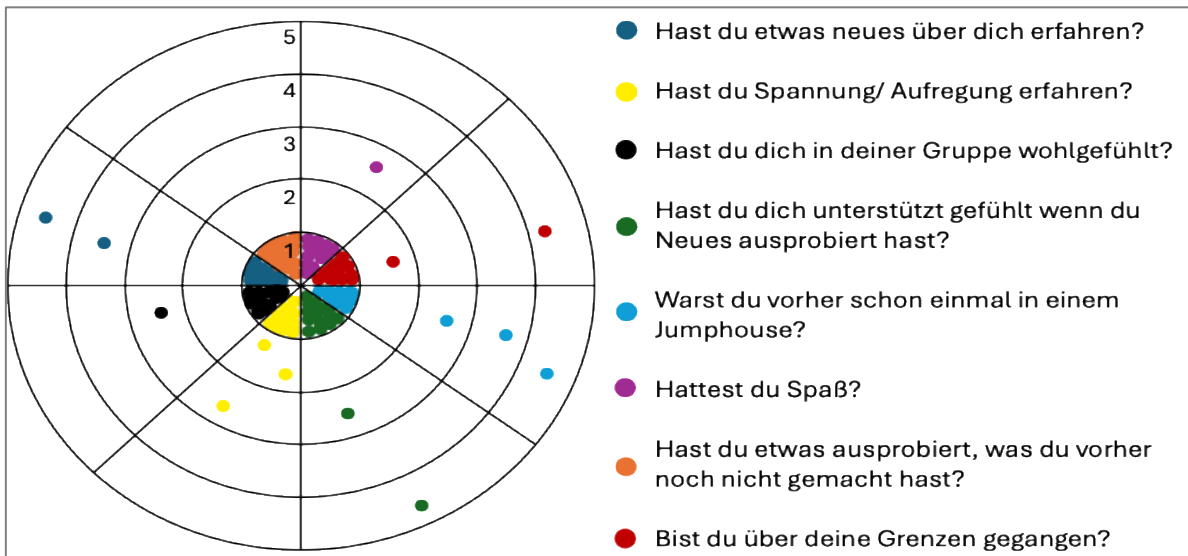


Abb. 4: Reflexionsmethode Zielscheibe. Beurteilung nach Schulnoten von 1 bis 5

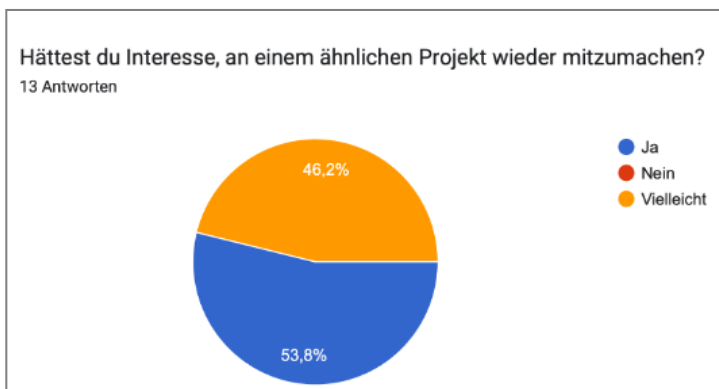


Abb. 5: Interesse der Wiederholung

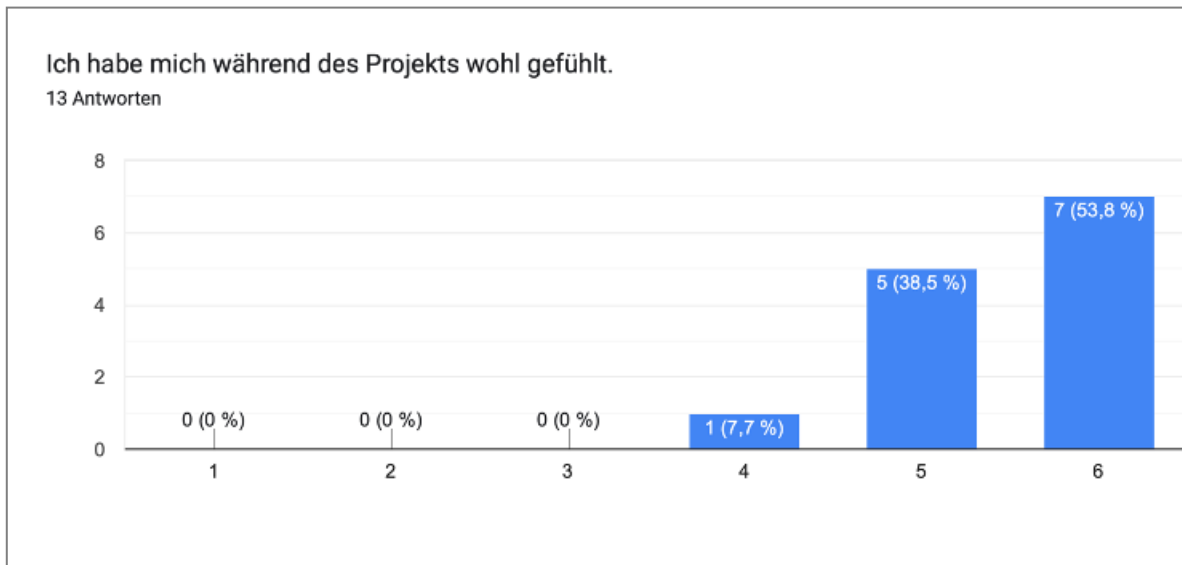


Abb. 6: Abschlussevaluation Gesamtprojekt (Zustimmung 6 – Ablehnung 1)

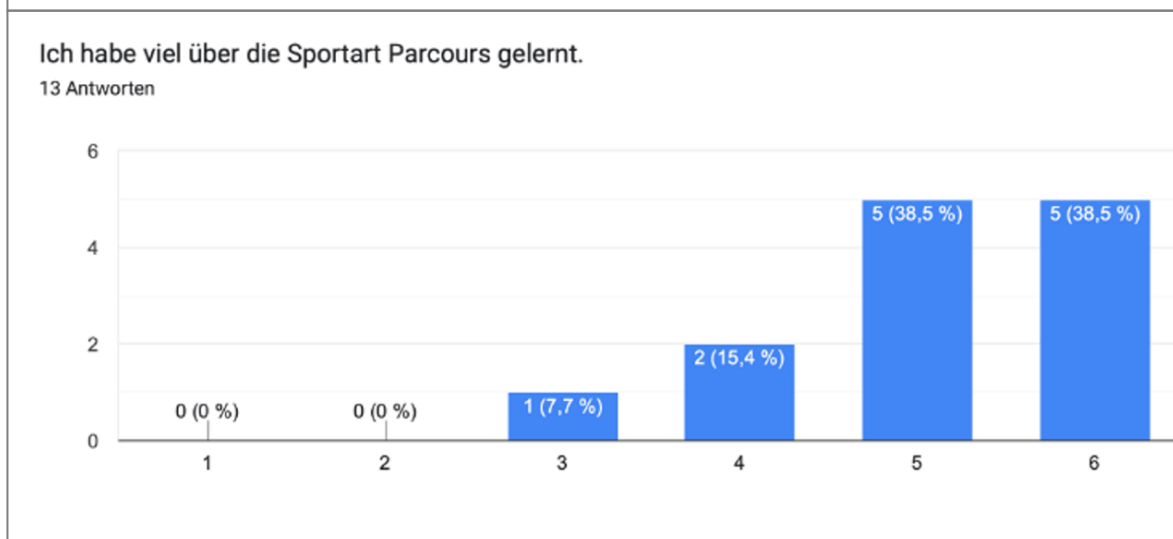
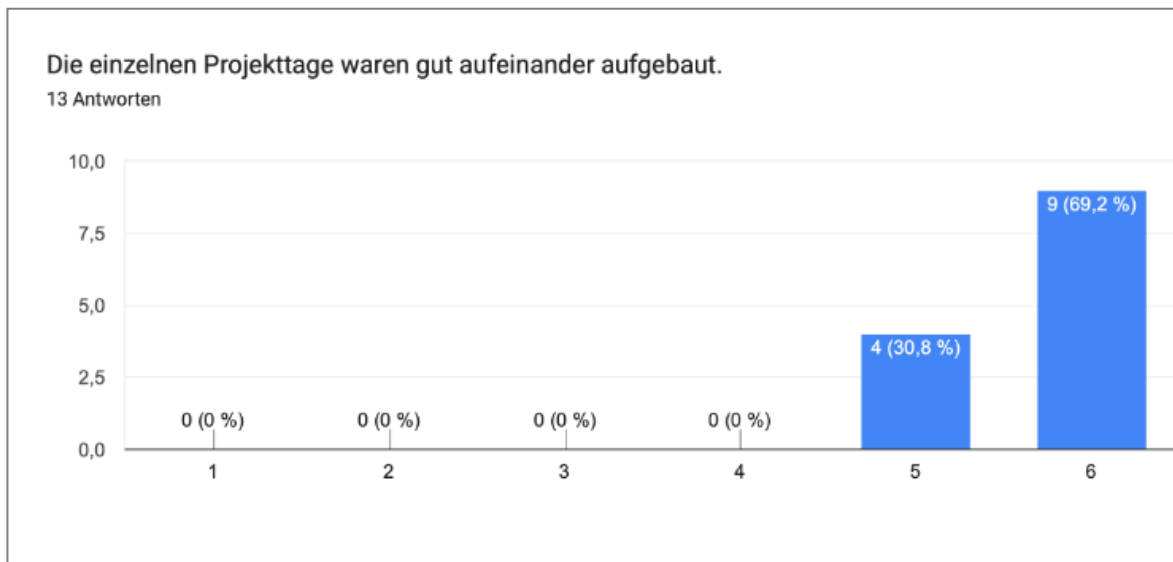


Abb. 7: Abschlussevaluation (Zustimmung 6 – Ablehnung 1)

### 3.4 Impressionen aus der Praxis



Abb. 8: Aufbau Tag 1



Abb. 9: Station Frog, Tag 1



Abb. 10: Hallenaufbau Tag 3. Erstellt mit dem Hallenplaner von WIMASU.

#### 4 Arbeitsmaterial

Im Rahmen des Projekts werden verschiedene Skills erlernt, darunter:

- Balancieren an verschiedenen Stationen
- Parkour-Rolle
- Hindernissrolle
- Frog (Vierpunktlandung)
- Crane (Jump)
- Präzisionssprung
- Armsprung (Cat Leap)
- Tic Tac
- Lazy Vault
- Dash Vault
- Reverse Vault

Diese Skills werden mithilfe von Stationskarten veranschaulicht, die neben der verbalen Einführung auch detaillierte Beschreibungen der Vorübungen und unterschiedliche Schwierigkeitsgrade enthalten. Die Materialien entstehen durch die Zusammenstellung und Anpassung verschiedener Quellen, darunter Fachliteratur, ausgearbeitete Vermittlungsideen sowie YouTube-Videos, die, bis auf Letzteres, aufgrund von Copyright-Bestimmungen leider nicht bereitgestellt werden können.

Für Interessierte empfehlen wir deshalb die verwendete Literatur:

- Krick, F. & Walther, C. (2014). *Parkoursport: Le Parkour & Freerunning für Schule und Verein*. Limpert.
- Schmidt-Sinns, J., Scholl, S. & Pach, A. (2014). *Le Parkour & Freerunning. Basisbuch für Schule und Verein*. 3. Auflage, Aachen.
- Witfeld, J., Gerling, I.E. & Pach, A. (2015). *Parkour und Freerunning. Entdecke deine Möglichkeiten!.* 3. Auflage, Aachen.

Zusätzlich empfehlen wir die Vermittlungsideen von:

- vlamingo: Ninja Parkour im Sportunterricht für die Sekundarstufe & Oberstufe
- WIMASU: Bewegungskarten für Parkour im Sportunterricht

Ergänzend bietet Parkour-Profi Amadei Weiland auf seinem YouTube-Kanal "urbanamadei" hilfreiche deutschsprachige Tutorials an.

## Literaturverzeichnis

- Fatke, R. (1997). Forschungs- und Handlungsfelder der Pädagogik: Eine Einführung. In R. Fatke (Hrsg.), *Forschungs- und Handlungsfelder der Pädagogik* (S.7–11). Beltz.  
<https://doi.org/10.25656/01:9817>
- Krick, F. und Walther, C. (2014). *Parkoursport. Le Parkour & Freerunning für Schule und Verein*. Limpert.
- Kultusministerkonferenz. (2016). *Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz*. Sekretariat der Kultusministerkonferenz. [https://www.kmk.org/fileadmin/Daten/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie\\_2017\\_mit\\_Weiterbildung.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Daten/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf)
- Michl, W. (2015). *Erlebnispädagogik* (3., aktualisierte Auflage). Ernst Reinhard Verlag.
- Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung (Hrsg.) (1998). *Lehrplan Sport Sekundarstufe I RLP*. Sommer Verlag. <https://lehrplaene.bildung-rp.de>
- Rehm, M. (1997). Didaktische Analyse zu Spielen und erlebnispädagogischen Aktionen. *E&L Zeitschrift für handlungsorientierte Pädagogik*, 5(3/4).
- Schmidt-Sinns, J., Scholl, S. & Pach, A. (2010). *Le Parkour & Freerunning. Basisbuch für Schule und Verein*. Meyer & Meyer.

## Beyond Olympic Xperience – Fresh up the Games! Entdecke die unbekannte Seite der olympischen Spiele

Katalin Ott, Nicolas Eifel, Moritz Erdmann, Chiara Rappa und Julia Zorbach

### 1 Einleitung und Zielstellung

Das Projekt zielt darauf ab, dass die Lernende selbstständig erfahren und erleben, wie vielfältig und unterschiedlich Sportarten sein können – auch jenseits des normierten und standardisierten Sports, wie er bei den Olympischen Spielen präsentiert wird. Sie sollen dabei eine ihnen möglicherweise noch unbekannte Seite der Sportarten Beachvolleyball, Flag Football und Fußball kennenlernen. Indem sie eigene kreative Variationsmöglichkeiten erfinden und gestalten, sammeln sie neue Erfahrungen und entwickeln ein tieferes Verständnis dafür, dass Sport weit über die altbekannten und standardisierten Regeln hinausgehen kann. Parallel dazu werden in den drei Sportarten verschiedene Wettkampfspiele ausgetragen, bei denen sie Punkte für eine Mini-Olympiade sammeln können. Zum Abschluss wird ein olympischer Einlauf in ein Stadion mit anschließender Siegerehrung nachgestellt. Dabei steht der olympische Gedanke im Vordergrund, mit besonderem Fokus auf fairem Wettbewerb und gegenseitigem Respekt.

Das Projekt wurde für 30 Lernende einer 9. Klasse konzipiert und erstreckt sich über drei Tage. Für die Projektdurchführung werden unterschiedliche Sportstätten benötigt, die das Spielen der Sportarten Beachvolleyball, Flag Football und Straßenfußball ermöglichen.

Tab. 1: Projektkonzept

<b>Konzept zu „Beyond Olympic Xperience – Fresh up the Games!“</b>			
<b>Projektart/-form</b>	Es handelt sich um ein sportspezifisches Projekt, da drei Sportarten nach genormten Regeln gespielt werden und gleichzeitig Variationsmöglichkeiten für diese entwickelt werden.		
<b>Übergeordnetes Projektziel</b>	Die Lernenden sollen einen mehrperspektivischen Einblick in die Sportarten Beachvolleyball, Fußball und Flag Football erhalten. Sie lernen die regulären olympischen Formen kennen und entwickeln eigene Variationen, um die Vielfalt der Sportarten zu begreifen.		
<b>Rahmenbedingungen</b>	30 Schüler und Schülerinnen der 9. Klassenstufe 3 Tage, jeweils ca. fünf Stunden		
<b>Projekttag</b>	<b>Tag 1: Beachvolleyball</b>	<b>Tag 2: Flag Football</b>	<b>Tag 3: Straßenfußball</b>
<b>Tagesschwerpunkt</b>	Input: Olympischer Gedanke; Grundlagen des Beachvolleyballs kennenlernen und	Grundlagen des Flag Footballs und Fußballs kennenlernen und selbständiges	Straßenfußball mit Parkour; Planung und Durchführung eines nachgestellten olympischen Einlaufs im Stadion

	selbständiges Erfinden von Variationsmöglichkeiten	Erfinden von Variationsmöglichkeiten	
<b>Tagesziel</b>	Unter Einbezug des olympischen Gedankens und dessen Werten entwickeln die Lernenden eigenständig und kooperativ kreative Variationen für die Sportart Beachvolleyball.	Die Lernenden spielen verschiedene Variationen im Flag Football und arbeiten gemeinsam daran, neue und kreative Variationen und Spielmöglichkeiten im Fußball zu entwickeln.	Durch einen Exkurs zum Straßenfußball lernen die Teilnehmenden eine weitere Facette des Fußballs kennen. Zudem sollen sie zur Reflexion über Sportereignisse und die Bedeutung von Zeremonien angeregt werden.
<b>Ort / Infrastruktur</b>	Beachvolleyballplatz	Kunstrasenplatz	Stadion

## 2. Methodisch-Didaktische Analyse

### 2.1 Wahl des Konzeptes und Begründung der Methodenwahl

Das Projekt ist als intermediäres Konzept mit einer teil-offenen methodischen Herangehensweise entwickelt. Im Zentrum steht die Erziehung zum und durch Sport, wobei gezielt Aspekte wie Sacherschließung und Persönlichkeitsentwicklung gefördert werden sollen. Ziel ist es, die Handlungs- und Entscheidungsfähigkeit der Lernenden zu stärken mit Fokus auf der Mehrperspektivität, um eine umfassende und reflektierte Auseinandersetzung mit sportlichen Inhalten zu ermöglichen.

Bei den drei Sportarten Beachvolleyball, Flag Football und Fußball werden unterschiedliche methodische Ansätze verfolgt. Jede Einheit beginnt mit einem lehrkraftzentrierten Input, der grundlegende sportartspezifische Fähigkeiten vermittelt. Der graduelle Ansatz folgt den Prinzipien *vom Einfachen zum Komplexen, vom Bekannten zum Unbekannten* und *vom Leichten zum Schweren*. Diese strukturierte Herangehensweise stellt sicher, dass die Lernenden die notwendigen technischen und taktischen Grundlagen für die offenere Vermittlungsphase besitzen. Im weiteren Verlauf entwickeln die Lernenden eigenständig Variationen der Sportarten innerhalb ihrer Teams. Diese Einheit ist stark Lernendenzentriert gestaltet, sodass diese weitgehend selbstständig arbeiten, mit minimalen bis keinen Eingriffen seitens des Projektteams. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt: Das Regelwerk kann modifiziert, Spielfeldgrößen angepasst und die Anzahl der Spielenden variiert werden. Zur Unterstützung der Gestaltung der Variationen stehen verschiedene Materialien bereit. Im abschließenden Teil haben die Lernenden die Gelegenheit, die von anderen Teams entwickelten Stationen und Spielvarianten auszuprobieren. Diese Phase ermöglicht es ihnen, eine breite Palette an Spielmöglichkeiten

kennenzulernen und ihre Fähigkeit zur kreativen Anpassung und Reflexion sportlicher Regeln zu erweitern.

## **2.2 Bezug zu pädagogischen Perspektiven**

Um unterschiedliche pädagogische Perspektiven auf vielfältige Weise mit einzubeziehen und gleichzeitig einen gewissen Freiraum und Offenheit zu bewahren, wird in dem Projekt eine mehrperspektivische Herangehensweise verfolgt, die die von Kurz (1992) beschriebenen Sinnperspektiven – Gesundheit, Eindruck, Ausdruck, Leistung, Spannung und Miteinander – berücksichtigt. Dabei wurden insbesondere drei zentrale Perspektiven in den Vordergrund gestellt:

Zum einen die Perspektive „Eindruck“, die darauf abzielt, den Lernenden vielfältige Bewegungs- und Körpererfahrungen zu ermöglichen und ihre Wahrnehmungsfähigkeit umfassend zu fördern. Dies wird durch ein breit angelegtes Sportangebot erreicht, das die drei verschiedenen Sportarten umfasst. Die Lernenden können die Sportarten sowohl in ihrer klassischen Form nach klassischem Regelwerk als auch anhand von selbst erarbeiteten Variationsmöglichkeiten erleben. Diese unterschiedlichen Zugangsweisen ermöglichen es ihnen, vielfältige Erfahrungen zu sammeln und ihre Wahrnehmung auf unterschiedliche Weise für verschiedene Formen des Sporttreibens zu schärfen.

Zweitens, die Perspektive „Leistung“, die durch die Durchführung einer Mini-Olympiade in den Fokus gerückt wird. In diesem Wettkampf, der die drei Hauptsportarten sowie einen Exkurs in den Straßenfußball umfasst, können die Lernenden ihre sportlichen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Ergänzt wird dieser Wettbewerb durch ein Abschlussquiz, das die Inhalte der drei Projektstage aufgreift und den Lernenden die Möglichkeit gibt, ihr Wissen und ihre Leistungen zu reflektieren.

Zudem wird die Perspektive „Miteinander“ durch kooperative Spiele und Aufgaben gefördert. Beispielsweise spielen die Teilnehmenden in einem 2-mit-2-Volleyballspiel zusammen oder sind bei Stationen mit Variationen, bei denen Zusammenarbeit notwendig ist, gefordert: Beim Beachvolleyball wird der Ball von zwei Lernenden gemeinsam mit einem Handtuch gefangen und zurück über das Netz befördert. Diese Übungen zielen darauf ab, den Gemeinschaftssinn zu stärken und die Fähigkeit zur Kooperation zu fördern, wodurch das soziale Miteinander intensiviert wird.

Das Projekt folgt der von Neumann (2004) vorgeschlagenen perspektivischen Offenheit, indem mehrere Dimensionen berücksichtigt werden. Gleichzeitig berücksichtigt die Planung die von Balz (2004) vorgeschlagene Verständigung mit den Lernenden über die fokussierten Perspektiven. So kann beispielsweise in der Phase *Grundlagen des Beachvolleyballs* am ersten Tag je nach Bedürfnissen und in Absprache mit der Lerngruppe die Perspektiven Leistung oder Miteinander

fokussiert werden. Im Spiel äußert sich diese Differenzierung darin, dass die Lernenden eins gegen eins oder eins mit eins spielen können.

## **2.3 Bezug zu curricularen Standards**

Durch den mehrperspektivischen Ansatz sollen die Lernenden ihre Kompetenzen in verschiedenen Bereichen vertiefen. Diese Kompetenzen sind im Lehrplan vom Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung (1998) wiederzufinden. Auf der Ebene der Sachkompetenz verbessern sie ihre motorischen Fähigkeiten durch das Ausüben der Sportarten und erwerben fachliches Wissen über den olympischen Gedanken und die Sportarten selbst. Dabei stehen sportartspezifische Fertigkeiten, kreativer Umgang mit Regeln durch Variationen und wettkampforientierte Fähigkeiten im Vordergrund, unterstützt durch kleine, kompetitive Spiele im Rahmen der Mini-Olympiade. Bezüglich der Methodenkompetenz liegt der Fokus auf der Förderung der Fähigkeit zur selbstständigen Organisation von gemeinschaftlichem Sporttreiben. Die Lernenden gestalten Variationen der Sportarten selbstständig und reflektieren ihre Praxis durch tägliche und abschließende Evaluationen. Das Projekt stärkt zudem die Sozialkompetenz, indem die Lernenden für die Variationen der Sportarten miteinander kommunizieren und sich auf gemeinsame Regeln und Spielweisen einigen. Die Mini-Olympiade fördert ihre Fähigkeit, mit Siegen und Niederlagen umzugehen und diese Erfahrungen in ihrer sportlichen Entwicklung zu nutzen.

## **3. Umsetzung und Reflexion**

### **3.1 Verlaufspläne der Einheiten**

#### **3.1.1 Projekttag 1**

Der Tag startet mit verschiedenen Kennenlernspielen und Teamaktivitäten, um die Kommunikation und den Teamgeist der Lernenden zu fördern. Am ersten Projekttag steht die Sportart Beachvolleyball im Vordergrund. Der Durchführungsort ist dementsprechend ein Beachvolleyballplatz. Das Aufwärmspiel dient dazu, Grundtechniken einzuführen und die Lernenden an erste Spielprinzipien heranzuführen. Dabei wird der Ansatz *Vom Einfachen zum Komplexen* verfolgt.

Zunächst spielen die Teilnehmenden im 1-gegen-1 Beachvolleyball, bevor es schrittweise zum 3-gegen-3 übergeht, wobei ein kleineres Feld als vereinfachtes Zielspiel genutzt wird. Bei der Modifikation des Beachvolleyballspiels ist es entscheidend, den Lernenden verschiedene Materialien zur Verfügung zu stellen, um ihnen Raum für Kreativität zu geben und unterschiedliche Variationsmöglichkeiten auszuprobieren. Diese Variationen werden dann in Gruppen gemeinsam gespielt, entweder miteinander oder gegeneinander, je nach gewählter Variante. Regeln, Bälle, das Netz

oder das Spielfeld können dabei verändert werden, wobei der Fantasie keine Grenzen gesetzt sind. In der abschließenden Einheit werden im Rahmen der Mini-Olympiade nach den regulären Beachvolleyballregeln einige Wettkampfs Spiele zwischen den einzelnen Teams ausgetragen.

Tab. 2: Stundenverlaufsplan Tag 1

<b>Zeit (min.)</b>	<b>Phase</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Organisationsform</b>	<b>Material</b>
<b>15</b>	Begrüßung und Einführung in den Tag	Kurze Einführungsrede, Darstellung des Tagesablaufs und Vorstellung des Projekts	Plenum	
<b>30</b>	Kennenlernspiele und Teamaktivitäten	Teambuilding durch verschiedene Spiele (Reifenrennen, Fliegender Teppich) und Teamteilung (Kartenziehen)	(Klein)-Gruppen	Reifen, Spielkarten
<b>75</b>	Grundlagen des Beachvolleyballs	Aufwärmspiel: Ball über die Schnur mit verkleinertem Feld <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zwei Teams (je zwei Spieler*innen) spielen auf verkleinertem Feld mit- und gegeneinander</li> <li>• 1+1, 1:1, 2+2, 2:2, 3+3, 3:3</li> <li>• Unterschiedliche Wurfarten: Beidarmig, einarmig, schwache Hand, beidarmig vor der Stirn, anwerfen und pritschen</li> <li>• Mit mehreren Bällen gleichzeitig</li> </ul> Vom Werfen zum Pritschen: Theoretische Erläuterung Gradueller Aufbau und mehrere Reflexionsphasen durch das Spiel Smashball (mindestens Level 3 sollte erreicht werden)	(Klein)-Gruppen	Beachvolleybälle, Netz
<b>30</b>	Einführung in den olympischen Gedanken	Präsentation und gemeinsame Erarbeitung / Diskussion über olympische Werte und Geschichte und Verknüpfung Beachvolleyball und Olympia	Plenum	Präsentation
<b>60</b>	Modifikation des Beachvolleyballspiels	Lernende sollen im Team verschiedene Variationsmöglichkeiten entwerfen Möglichkeiten: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschiedene Bälle (leichtere Bälle, größere Bälle)</li> <li>• Netzvariationen (Höhe des Netzes ändern, Netz durch Plane abdecken)</li> <li>• Regeländerung (Anzahl der Spielenden, Ballkontakte, Ball mit Handtuch fangen)</li> <li>• Spielfeldänderung (Größe verändern, in Zonen einteilen)</li> </ul>	(Klein)-Gruppen	Verschiedene Bälle, Netzplane, Seile, Hütkchen, Leibchen, Handtücher
<b>60</b>	Abschlussspiel	Entsprechend des ausgearbeiteten Spielplans treten die eingeteilten Teams in der regulären Variante des Beachvolleyballs gegeneinander an	(Klein)-Gruppen	Beachvolleybälle

### 3.1.2 Projekttag 2

Am zweiten Projekttag stehen die Sportarten Flag Football und Fußball im Mittelpunkt. Durchführungsort ist ein Kunstrasenplatz. Es ist es wichtig zu berücksichtigen, dass die Lernenden vermutlich wenig Vorerfahrung im Spiel Flag Football haben. Daher wird hier ein besonderer Schwerpunkt auf die Vermittlung der Regeln und die Spielweise gelegt. Im Gegensatz dazu ist anzunehmen, dass die Lernenden im Fußball über eine größere Vorerfahrung verfügen und das Niveau bei den meisten bereits fortgeschrittener ist. Um dennoch für alle Beteiligten abwechslungsreiche Erfahrungen zu schaffen, übernimmt die Projektgruppe die Anleitung der Variationen im Flag Football. Verschiedene Spielformen werden durchgespielt, um den Lernenden die Vielfalt der Sportart aufzuzeigen und ihnen einen umfassenden Einblick zu geben. Im Fußball hingegen können die Lernenden selbst kreativ werden und eigene Variationen entwickeln. Hier kann auch spezielles Material wie zum Beispiel Alkoholbrillen zum Einsatz kommen, um die Bewegungserfahrungen der Lernenden zu bereichern und den Spaßfaktor zu erhöhen. Das Abschlussspiel im Flag Football wird nach den bis dahin erlernten Regeln gespielt, um das Gelernte in einem realen Spielkontext anzuwenden. Beim Fußball wird die Spielform FUNino verwendet, bei der durch ein kleineres Spielfeld und weniger Mitspielende die Komplexität reduziert wird. Diese Vereinfachung führt zu mehr Torerfolgen und steigert den Spaß.

Tab. 3: Stundenverlaufsplan Tag 3

Zeit (min.)	Phase	Inhalt	Organisationsform	Material
15	Begrüßung und Einführung in den Tag	Darstellung des Tagesablaufs	Plenum	
15	Einführung der Sportart Flag Football	Vorstellung der Sportart durch theoretischen Input (Rückbezug Olympia)	Plenum	Präsentation
15	Technikübungen	Übungen zum Erlernen der Wurftechnik		Footballs
45	Spielformen und Variationen von Flag Football	Heranführen an das Zielspiel Flag Football über vereinfachte Spielformen (Zehnerball, Flaggenkaiser, Ultimate Football und Forward Ultimate Football)	(Klein)-Gruppen	Footballs, Flags, Hütchen
15	Hinführung zum Zielspiel Flag Football	Gemeinschaftliche Erarbeitung und schrittweise Hinzunahme der Grundregeln und taktischer Grundlagen	Plenum	Footballs, Flags, Hütchen
45	Abschlussspiel	Entsprechend des ausgearbeiteten Spielplans treten die eingeteilten Teams in der regulären Variante des Beachvolleyballs gegeneinander an	(Klein)-Gruppen	Footballs, Flags, Hütchen

10	Theoretischer Input zu Fußball	Vorstellung der Sportart durch theoretischen Input (Rückbezug Olympia)	Plenum	Präsentation
15	Spezielles Aufwärmen	Übungen zu Zuspiel und Ballannahme	(Klein)-Gruppen	Fußbälle, Hütchen
5	Einführung in FUNino	Regeln und Ablauf der Spielform FUNino wird erklärt <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 gegen 3 auf 4 Tore</li> <li>• Bei 3 Toren Vorsprung - Einwechslung vierten Spielenden</li> <li>• Tor nur in Endzone erzielen</li> </ul>	Plenum	
30	Modifikation des Fußballspiels in Kleingruppen	Die Lernenden sollen kreativ werden und verschiedene Modifizierungen an der Spielform FUNino vornehmen. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brillen mit eingeschränktem Blickfeld, Hände zusammenbinden / Gegenstand gemeinsam festhalten, unterschiedliche Bälle, Hindernisse und Schwierigkeiten einbauen, etc.</li> <li>• Regeln dürfen angepasst werden („Tor zählt doppelt, wenn...“, neutraler Spieler, etc.)</li> </ul>	(Klein)-Gruppen	Material für Variationen (siehe Methodik)
20	Anwendungsphase mit Vorstellen der Variationen	Vorstellen der eigenen Variationen und Ausprobieren der anderen Gruppen	(Klein)-Gruppen	Material für Variationen (siehe Methodik)
40	Abschlussspiel	Entsprechend des ausgearbeiteten Spielplans treten die eingeteilten Teams in der regulären Variante des Beachvolleyballs gegeneinander an	(Klein)-Gruppen	Fußbälle, Hütchen

### 3.1.3 Projekttag 3

Der dritte Tag des Projekts findet in einem Stadion statt und bildet den Abschluss. Ein besonderes Highlight ist der Exkurs zum Straßenfußball, bei dem die Lernenden beispielsweise einen Parkour mit Hindernissen durchlaufen. Dadurch lernen sie alternative Spielvarianten des Fußballs kennen und erweitern ihre sportlichen Erfahrungen.

Um die wichtigsten Inhalte der letzten drei Tage noch einmal zu wiederholen, gibt es ein Abschlussquiz, das auf spielerische Weise das erworbene Wissen abfragt. Den Abschluss des Projekts bildet ein selbstgeplanter Einlauf ins Stadion mit anschließender Siegerehrung, bei dem die Lernenden die Musik frei wählen können, ähnlich wie bei den Einlaufzeremonien der Olympischen Spiele. Dies ermöglicht es ihnen, das Erlebte noch einmal auf besondere Weise zu feiern und das Projekt gemeinsam abzuschließen.

Tab. 4: Stundenverlaufsplan Tag 3

Zeit (min.)	Phase	Inhalt	Organisationsform	Material
15	Begrüßung und Einführung in den Tag	Darstellung des Tagesablaufs	Plenum	
15	Fußballspezifische Erwärmungsspiele	Durch verschiedene Aufwärmspiele sollen die Lernenden im Kontext des Tages ankommen (Lauf ABC, Staffelläufe, Hütchenfangen)	(Klein)-Gruppen	Hütchen, Leibchen, Bälle
15	Exkurs Straßenfußball	Theoretischer Input zu Straßenfußball (Straßenspielkultur)	Plenum	Präsentation
30	Fußball-Parkour und verschiedene Spielformen	Serie an Mini-Spielen, die an die Straßenspielkultur im Fußball anknüpft (Parkour, der durchlaufen werden muss, Hochhalten, Vorführen von Tricks) um Punkte für die Mini-Olympiade zu sammeln	(Klein)-Gruppen	Hütchen, Leibchen, Bälle
75	Stadionbegehung	Gang durch das Stadion und den Bezug zu großen sportlichen Veranstaltungen wie den Paralympics herzustellen	Plenum	
15	Abschlussquiz	Die letzten Punkte für die Mini-Olympiade können durch ein Abschlussquiz gesammelt werden, Der Inhalt bezieht sich auf die theoretischen Inputs der drei Projektstage	(Klein)-Gruppen	Quizbogen und Stifte
30	Einlauf ins Stadion mit Siegerehrung	Während die Ergebnisse der Mini-Olympiade ausgewertet werden, überlegen sich die Gruppen eine kleine Choreografie mit Musik für einen Einlauf ins Stadion zur Siegerehrung (Rückbezug zu den olympischen Spielen). Diese werden anschließend vorgetragen und die Urkunden verteilt	(Klein)-Gruppen	Musikbox, Urkunden
15	Abschlussevaluation	Gemeinsame Evaluation mit den Lernenden und der Projektgruppe, wodurch die drei Projektstage reflektiert werden und individuelle Erfahrungen ausgetauscht und geteilt werden können	(Klein)-Gruppen	
60	Abschlussessen	Gemeinsames Abschlussessen vor dem Stadion und Ausklang in entspannter Atmosphäre	Gemeinschaft	

### 3.2 Reflexion der Einheiten

Die Lernenden konnten durch das Projekt ihren Wissensstand über die Sportarten Beachvolleyball, Flag Football und Fußball erweitern, indem sie sich intensiv mit den theoretischen und praktischen Aspekten der Sportarten auseinandersetzten und eigene Variationen entwickelten. Teilnehmende ohne Erfahrung in den jeweiligen Sportarten erhielten zudem die Gelegenheit, diese in einem sicheren Rahmen kennenzulernen und auszuprobieren. Sie konnten die Grundregeln und Spielweisen der verschiedenen Sportarten verstehen, wiedergeben und in Gruppenaktivitäten

anwenden. Darüber hinaus stärkten sie während des Projekts ihre sozialen Kompetenzen, indem sie in Teams zusammenarbeiteten und sich gegenseitig unterstützten, was zu einem tieferen Verständnis für Teamarbeit und gemeinsame Zielsetzungen beitrug. Zudem erhielten die Lernenden die Möglichkeit, sich mit den olympischen Werten vertraut zu machen und sich mit der Geschichte der Olympischen Spiele auseinanderzusetzen, wodurch sie ein tieferes Verständnis für die Bedeutung des Sports im historischen und gesellschaftlichen Kontext entwickelten. Die ausgewogene Mischung aus theoretischen Inputs und praktischen Einheiten kann als positiv bewertet werden. Während der Schwerpunkt auf den sportlichen Aktivitäten zur Erweiterung der motorischen Fähigkeiten lag, konnten die Lernenden gleichzeitig wertvolle geschichtliche Einblicke erhalten und diese in den Kontext der Olympischen Spiele einordnen.

Während des Projekts traten auch Herausforderungen auf, die beachtet werden müssen. Besonders auffällig war, dass viele Lernende lieber mehr Zeit mit den standardisierten Sportarten verbringen wollten und weniger Interesse an der Entwicklung von Variationen zeigten. Diese unerwartete Reaktion stellte eine Herausforderung dar, da die Projektgruppe mit größerer Begeisterung für kreative Modifikationen und die Möglichkeit, selbst ein Spiel zu gestalten, gerechnet hatte. Eine mögliche Ursache könnte die starke Orientierung der Lernenden an etablierten Regeln und Strukturen sein. Die bekannten Spielregeln und Abläufe sind ihnen vertraut, wodurch sie möglicherweise keinen Bedarf sehen, Sportspiele zu verändern. Eine weitere Erklärung könnte darin liegen, dass die Lernenden bisher wenig Erfahrung im kreativen Umgang mit sportlichen Aktivitäten haben. Im traditionellen Sportunterricht liegt der Fokus oft auf dem Erlernen und Anwenden standardisierter Regeln, während kreative Anpassungen und Variationen meist weniger Beachtung finden. Diese Faktoren sollten bei der Planung und Umsetzung von Projekten, die kreative Variationen und selbstständige Gestaltung durch die Lernenden beinhalten, berücksichtigt werden. Ein weiterer wichtiger Aspekt betrifft die Heterogenität und Homogenität der Vorerfahrungen. Beim Flag Football wurde zunächst seitens der Projektgruppe davon ausgegangen, dass die meisten Lernenden nur wenige Erfahrung mit dieser Sportart haben. Tatsächlich gab es jedoch Einige, die das Spiel bereits intensiv im Verein spielten, was zu einer großen Bandbreite an Vorkenntnissen führte. Während einige Lernende auf völliges Neuland stießen, verfügten andere über umfassende Kenntnisse, was zu Unstimmigkeiten innerhalb der Lerngruppe führte. Im Gegensatz dazu waren die Vorerfahrungen im Fußball und Beachvolleyball homogener, wodurch die Abschlussspiele größtenteils selbstständig von den Lernenden geleitet werden konnten, ohne Eingriffe der Projektgruppe. Daher ist es wichtig, sowohl bei Randsportarten als auch bei sehr populären Sportarten

den Aspekt der Heterogenität oder Homogenität der Vorerfahrungen zu berücksichtigen und entsprechende Umgangsstrategien im Voraus zu planen.

### 3.3 Reflexion der Teilnehmenden und Evaluationsergebnisse

Die Evaluation der ersten beiden Projektstage zeigte, dass die Lernenden zwar Freude an den Sportarten Beachvolleyball, Flag Football und Fußball hatten, die Variationen jedoch nicht gut angenommen wurden. Sie gaben an, dass der Fokus aus ihrer Sicht stärker auf dem Wettkampf hätte liegen sollen. Am letzten Tag wurde eine „Offline-Methode“ zur Evaluation des Projekttages eingesetzt. Die Lernenden hatten u. a. die Gelegenheit, ein Adjektiv zu nennen, das die Eindrücke des Tages beschreibt. Hierbei wurden überwiegend positive Wörter genannt: „Atemberaubend“, „Exotisch“, „Wunderbar“, „Sensationell“, „Gemischt“, „Spannend“, „Interessant“. Auch die abschließende Gesamtevaluation ergab überwiegend positive Rückmeldungen und verdeutlicht, dass das Projekt nicht nur sportlich erfolgreich war, sondern auch die zwischenmenschlichen Beziehungen und das Miteinander der Lernenden gefördert hat.

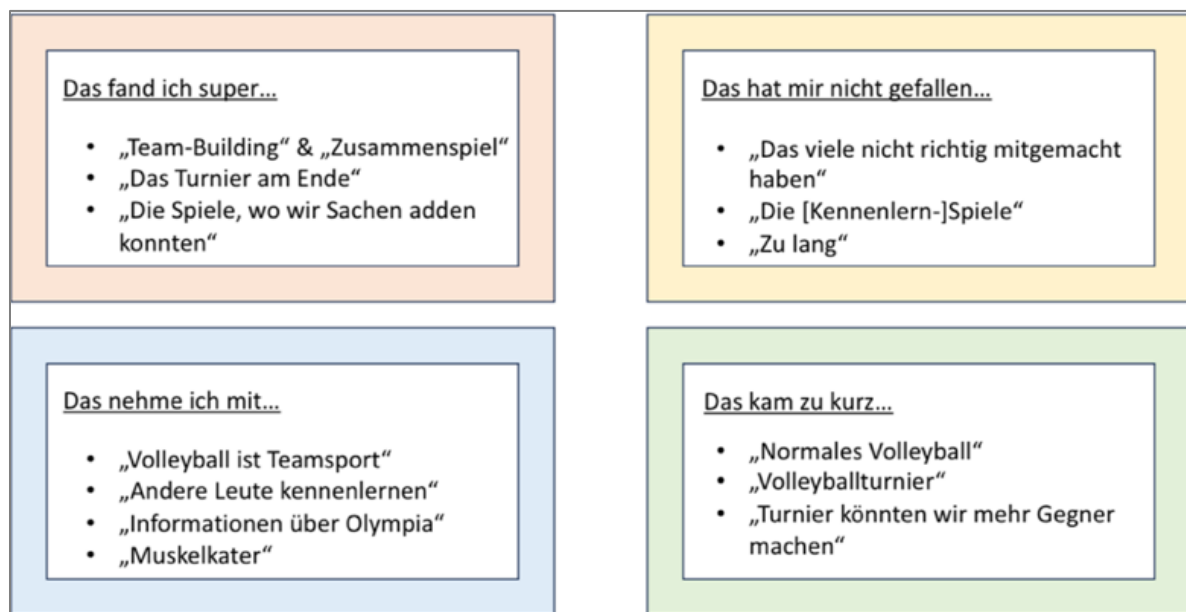


Abb. 1: Evaluation Tag 1

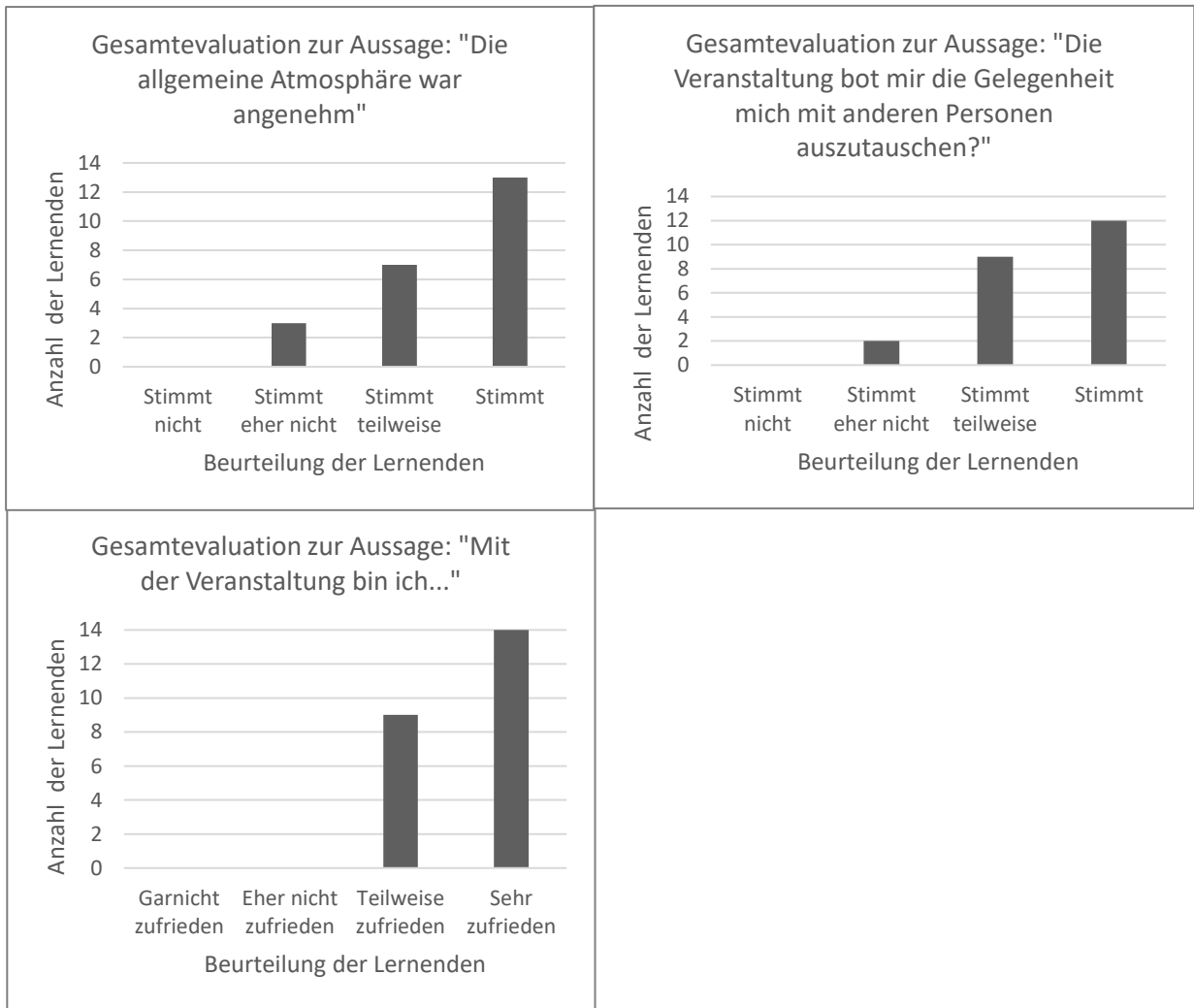


Abb. 2: Gesamtevaluation

## 4 Arbeitsmaterialien

# Mini-Olympiade

- Alle Teams spielen gegeneinander
- Insgesamt 6 Spiele: 2x Beachvolleyball, 2x Football, 2x Fußball

	Team A	Team B	Team C	Team D	Team E	Team F
Team A		Beachvolleyball (Spiel 1)	Beachvolleyball (Spiel 2)	Fußball (Spiel 2) Football (Spiel 1)	Football (Spiel 2)	Fußball (Spiel 1)
Team B	Beachvolleyball (Spiel 1)		Fußball (Spiel 1)	Beachvolleyball (Spiel 2)	Football (Spiel 1)	Football (Spiel 2) Fußball (Spiel 2)
Team C	Beachvolleyball (Spiel 2)	Fußball (Spiel 1)		Football (Spiel 2)	Beachvolleyball (Spiel 1) Fußball (Spiel 2)	Football (Spiel 1)
Team D	Football (Spiel 1) Fußball (Spiel 2)	Beachvolleyball (Spiel 2)	Football (Spiel 2)		Fußball (Spiel 1)	Beachvolleyball (Spiel 1)
Team E	Football (Spiel 2)	Football (Spiel 1)	Beachvolleyball (Spiel 1) Fußball (Spiel 2)	Fußball (Spiel 1)		Beachvolleyball (Spiel 2)
Team F	Fußball (Spiel 1)	Football (Spiel 2) Fußball (Spiel 2)	Football (Spiel 1)	Beachvolleyball (Spiel 1)	Beachvolleyball (Spiel 2)	

Abb. 3: Spielplan der Mini-Olympiade

# OLYMPIC XPERIENCE QUIZ QUESTIONS

Beantwortet die Fragen gemeinsam als Team! Es können auch mehrere Antworten richtig sein.

- 1** **Wo wird das olympische Feuer traditionell entzündet?**

a) Pariser Eiffelturm      b) Im antiken Olympia, Griechenland

c) Auf dem Mount Everest      d) Im Hauptstadion der Gastgeberstadt
- 2** **Welche Neuerungen wurden im olympischen Männerfußballturnier seit 1992 eingeführt?**

a) Einführung des U23-Formats      b) Beschränkung auf regionale Teams

c) Keine      d) Möglichkeit, drei ältere Altersbeschränkung Spieler zu nominieren
- 3** **Was ist das zentrale Element des olympischen Gedankens?**

a) Wettkampf      b) Förderung von politischen Diskussionen

c) Wirtschaftliches Wachstum      d) Fairer Wettbewerb und gegenseitiger Respekt
- 4** **Was symbolisiert die olympische Flagge mit ihren fünf Ringen?**

a) Die fünf Hauptkontinente      b) Die fünf wichtigsten olympischen Sportarten

c) Die fünf ersten Gastgeberländer der modernen Olympischen Spiele      d) Die fünf Grundsätze der olympischen Bewegung
- 5** **Welche Besonderheit kennzeichnet das Spielfeld beim Paralympics Blindenfußball?**

a) Der Ball hat eingebaute Rasseln      b) Alle Spieler tragen Augenbinden

c) Es wird ohne Torwart gespielt      d) Es dürfen zusätzliche Spieler pro Team eingesetzt werden.
- 6** **Welche traditionelle Handlung markiert den offiziellen Beginn der Olympischen Spiele?**

a) Das Hissen der olympischen Flagge      b) Die Entzündung des olympischen Feuers

c) Die Parade der Athleten      d) Das Spielen der Nationalhymne des Gastgeberlandes
- 7** **An wen übergibt der Center den Football?**

a) Quarterback      b) Wide Receiver

c) Runningback      d) Fullback
- 8** **Wann wurde Beachvolleyball erstmals als offizielle olympische Sportart aufgenommen?**

a) 1988      b) 1992

c) 1996      d) 2000
- 9** **Welcher Meilenstein wurde durch bei den Olympischen Spielen 1996 in Atlanta erreicht?**

a) Zum ersten Mal durften professionelle Spieler teilnehmen      b) Erste Aufnahme des Frauenfußballs als offizielle olympische Sportart

c) Einführung eines Gruppenphasen-Formats      d) Einführung der Golden-Goal-Regel
- 10** **Was ist die Line of Scrimmage?**

a) Die Linie, auf der die Offense steht      b) Die Linie, auf der die Defense steht

c) Die Markierung der Endzone      d) Die Startmarkierung jedes Spielzugs

**Beyond Olympic Xperience**

**- Fresh up the Games -**

**Entdecke die unbekannte Seite  
der Olympischen Spiele**

**Name:** \_\_\_\_\_

**Platz:** \_\_\_\_\_

Projektwoche vom

Abb. 5: *Urkunde für die Siegerehrung*

Von wegen Unbekannt?!

## **Literaturverzeichnis**

- Balz, E. (2004). Methodische Prinzipien mehrperspektivischen Sportunterrichts. In P. Neumann & E. Balz (Hrsg.), *Mehrperspektivischer Sportunterricht. Orientierungen und Beispiele* (S. 86–103). Hofmann.
- Kurz, D. (1992). Sport mehrperspektivisch unterrichten - warum und wie? In K. Zieschang (Hrsg.), *Bericht über den Kongreß des Ausschusses Deutscher Leibesezieher (ADL): 11. Sport zwischen Tradition und Zukunft* (S. 15 – 18). Hofmann.
- Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung (1998) *Lehrplan Sport. Sekundarstufe I (Klassen 5-9/10)*. Mainz, Rheinland-Pfalz.
- Neumann, P. (2004). *Erziehender Sportunterricht. Grundlagen und Perspektiven*. Schneider Hohengehren.