DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe im Unterrichtsfach Bewegung und Sport – Ein fachdidaktischer Diskurs“

verfasst von / submitted by

Simon Rataj

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfiment of the requirements for the degree of

Magister der Naturwissenschaften (Mag.rer.nat.)

Wien, April 2018 / Vienna, April 2018

Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programm code as it appears on the student record sheet:	A 190 313 482
Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programm as it appears on the student record sheet:	Diplomstudium UF Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung UF Bewegung und Sport
Betreut von / Supervisor:	Ao. Univ.-Prof. MMag. Dr. Konrad Kleiner

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich denjenigen Personen danken, die mich während meines Studiums und beim Verfassen meiner Diplomarbeit fachlich bzw. persönlich unterstützt haben.

In erster Linie möchte ich Herrn Univ.-Prof. Dr. MMag. Konrad Kleiner, für seine ausgiebige Unterstützung und Betreuung danken. Die vielen anregenden Diskussionen und Vorschläge in unseren zahlreichen Treffen verhalfen mir zu wertvollen Überlegungen bei der Entstehung und Vollendung meiner Diplomarbeit.

Ganz besonderer Dank gilt meiner treuen Lebensgefährtin, die mich im Rahmen meiner gesamten Studienzeit immerzu und in jeglicher Weise unterstützte. Außerdem möchte ich mich bei meinen kleinen Töchtern für ihr Verständnis und ihre Geduld bedanken.

Abschließend möchte ich meiner gesamten Familie, meinen Freunden und Eltern sowie meiner Schwester herzlich danken für ihr Vertrauen und ihre bedingungslose Unterstützung auf meinem Lebensweg.

Abstract

Zu Staffelspielen und Gruppenwettbewerben gibt es eine sehr unterschiedliche Meinungshaltung innerhalb der Lehrkräfte. Aus erfahrungsorientierten Berichten und Erlebnissen werden diese Formen von Spielen entweder immer wieder gespielt oder absichtlich im Bewegungs- und Sportunterricht verneint. Dabei werden in der Literatur Staffelspiele als vorteilhafte und geeignete Bewegungsformen mit differenzierenden Zielen und Methoden präsentiert. Es kursieren unzählige kreative, theoretisch anspruchsvolle und praktisch erprobte Beschreibungen von Staffelspielen und Gruppenwettbewerben. Warum sie aus Sicht der Lehrkräfte im Unterricht nicht oder nur selten eingesetzt werden, wird jedoch nicht thematisiert. Manche Autoren beschreiben Probleme, die bei Staffelspielen entstehen können, wenn bestimmte Voraussetzungen nicht erfüllt werden, und behandeln diese lösungsorientiert. Trotz der befürwortenden Meinung der Literatur und den zahlreichen Spielsammlungen gibt es in der Unterrichtspraxis eine relativ starke Abneigung. Diese Diplomarbeit soll nicht nur die Vorteile dieser Spielformen aufzählen, sondern auch Probleme aufzeigen, die entstehen können. Alternativen, Lösungsvorschläge und Differenzierungsmöglichkeiten sollen dabei problemorientiert abgehandelt werden. Zudem wird das Thema fachdidaktisch bearbeitet indem Kompetenzbereiche von Staffelspielen und Gruppenwettbewerben erfasst und kategorisiert werden. Eine Spielsammlung von ausgesuchten Spielformen zeigt, welche unterschiedlichen Varianten und Möglichkeiten Staffeln bieten. Der Bezug zum österreichischen Lehrplan stellt dabei einen wesentlichen Aspekt der Arbeit dar um den Nutzen von Staffelspiele für den Bewegungs- und Sportunterricht aufzuzeigen. Die Auseinandersetzung mit dem Inhalt dieser Arbeit erfolgt nach der theoretisch-hermeneutischen Methode, die das Thema verständlich und anschaulich machen soll. Das Ziel dieser Diplomarbeit ist, einen sensiblen und differenzierten Umgang mit Staffelspielen zu schaffen, ungerechtfertigte Ängste zu nehmen und lösungsorientierte abwechslungsreiche Unterrichtsalternativen zu geben.

Abstract

There are a lot of different opinions about relay games and group competitions within teachers. Known from experience-oriented reports, these forms of games are either played repeatedly or deliberately negated in physical education. In the literature, relay games are presented as advantageous and suitable forms of movement with different goals and methods. There are many creative, theoretically demanding and practically tested descriptions of relay games and group competitions. However, they are not selected as subject used in sports teaching. Some authors describe problems that can arise in relay games when certain conditions are not met, and treated solution-oriented. Despite the favorable opinion of the literature and the numerous game collections, there is a relatively strong reluctance in teaching practice. In this diploma thesis it is not only intended to list the advantages of these forms of play, but also to highlight problems that may arise. Alternatives, proposed solutions and differentiation options should be dealt with in a problem-oriented way. In addition, the subject will be taught in didactics by registering and categorizing areas of competence of relay games and group competitions. A collection of selected game forms shows which different variants and possibilities are offered by relays. The relation to the Austrian curriculum represents an essential aspect of the work in order to show the benefit of relay games for movement and physical education.

A collection of selected game forms shows which different variants and possibilities are offered by relay games. The relation to the Austrian curriculum represents an essential aspect of the work in order to show the benefit of relay games for movement and physical education. The examination of the content of this work is based on the theoretical-hermeneutic method, which should make the topic understandable and vivid. The aim of this diploma thesis is to create a sensitive and differentiated handling of relay games, to take unwarranted fears and to give solution-oriented diversified educational alternatives.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung 7
1.1 Ausgangssituation 7
1.2 Hinführung zur Fragestellung 8
1.3 Methode der Bearbeitung 9
1.3.1 Hermeneutischer Zirkel 11
1.4 Gliederung der Arbeit 13
2 Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe - Begriffserklärungen 14
2.1 Spiel – Spiele – Spielen 14
2.2 Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe im historischen Kontext 16
2.3 Staffeln – Staffelspiel – Staffelwettbewerb 17
3 Methodische Grundlagen 18
3.1 Formen von Staffeln 19
3.1.1 Reihenstaffel 19
3.1.2 Pendelstaffel 19
3.1.3 Umkehrstaffel 20
3.1.4 Rundenstaffel 21
3.1.5 Kreis-Lauf-Staffel 21
3.1.6 Dreiecks- und Viereckstaffel 22
3.1.7 Begegnungsstaffel 23
3.1.8 Einbahnstaffel 23
3.2 Anwendung im Unterrichtsfach Bewegung und Sport 24
3.2.1 Einsatzzeitpunkt 24
3.2.2 Einsatzbereiche 25
3.3 Probleme und Lösungen 27
3.3.1 Gruppenbildung 29
3.3.2 Staffelstart 32
3.3.3 Ablösung 32
3.3.4 Feststellung der Gewinner 34
3.3.5 Unterzahl/ Überzahl 34
3.3.6 Leistungsschwäche 35
3.3.7 Weitere Überlegungen und kritische Aspekte 36
3.4 Dynamische Prozesse eines Staffelspiels 38

3.4.1 Die Bedeutung von Kommunikation im sportlichen Handeln dargestellt am Beispiel Staffelspiel und Gruppenwettbewerb 38
3.4.2 Das Moment der Organisation im Sportunterricht unter der Berücksichtigung von Staffeln 40
3.4.3 Formen zeitlicher Einteilung innerhalb eines Staffelspiels 40
3.4.4 Der Wettkampf als Hauptmerkmal eines Staffelspiels 40
3.4.5 Die Bedeutung von Kooperation und individueller Leistung während eines Staffelspiels 41
4 Fachdidaktische Konzepte im Vergleich 41
4.1 Erziehung zum Sport – konservative Konzepte 41
4.2 Erziehung durch Bewegung – alternative Konzepte 42
4.3 Erziehung zum und durch Sport – intermediäre Konzepte 43
4.4 Fachdidaktische Konzepte im Zusammenhang mit Staffelspielen und Gruppenwettbewerben 43
4.5 Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe im Blickfeld des Konzepts der Mehrperspektivität 44
5 Analyse des österreichischen Lehrplans 48
5.1 Der Bezug zum österreichischen Lehrplan für das Fach Bewegung und Sport 49
5.1.1 Grundlagen zum Bewegungshandeln 51
5.1.2 Könnens- und leistungsorientierte Bewegungshandlungen 51
5.1.3 Spielerische Bewegungshandlungen 52
5.1.4 Gestaltende und darstellende Bewegungshandlungen 52
5.1.5 Gesundheitsorientiert-ausgleichende Bewegungshandlungen 53
5.1.6 Erlebnisorientierte Bewegungshandlungen 53
6 Spielsammlung 54
7 Kompetenzmodelle 84
7.1 Grundlegendes über Kompetenzmodelle 84
7.2 Kompetenzmatrix für Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe 85
8 Conclusio und Ausblick 88
9 Abbildungsverzeichnis 91
10 Tabellenverzeichnis 92
11 Literaturverzeichnis 92
12 Elektronische Quellen 95
Anhang - Zusammenfassung 96

1 Einleitung

1.1 Ausgangssituation

Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe haben eine lange Tradition und sind bei vielen Kindern und Jugendlichen sehr beliebt. (vgl. Lang, 2007, S. 7) Trotzdem werden sie von Lehrkräften häufig in Frage gestellt. Aufgrund emotionalisierter und erfahrungsorientierter Erlebnisse werden diese Spielformen entweder immer wieder gespielt oder nach problematischen Situationen und Streitigkeiten abgebrochen und dann vom Unterricht verbannt. Aus sportpädagogischer und -didaktischer Sicht gibt es jedoch keine ausreichenden Erklärungen, die für oder gegen diese Spielformen stehen. Deswegen ist die Verweigerung, diese Spielformen ins Repertoire eines Bewegungs- und Sportunterrichts einzubeziehen, oft voreilig und unzureichend argumentiert.

In der Fachliteratur und in Artikeln von Sportzeitschriften werden allerdings Vorteile und eine Fülle an Anwendungsmöglichkeiten von Staffelspielen aufgezählt. Die skeptische und kontroverse Meinungshaltung sowie kritische und lösungsorientierte Inhalte der Fachliteratur bilden die Ausgangssituation dieser vorliegenden Diplomarbeit. Nicht nur für eine angehende Lehrkraft sondern auch für Lehrpersonen mit langer Erfahrung kann diese Einstellung zu Staffelspielen und Gruppenwettbewerben verwirrend wirken. Ein Aufklärungsbedarf im fachdidaktischen Kontext ist daher dringend notwendig.

In der sportwissenschaftlichen Literatur sind unzählige unterschiedliche und kreative Beschreibungen von Staffelspielen und Gruppenwettbewerben zu finden, jedoch mangelt es an wissenschaftstheoretischen Untersuchungen zu diesem Themengebiet. Auch in den sportwissenschaftlichen Datenbanken gibt es keine empirischen Studien auf quantitativer oder qualitativer Basis. Publikationen und Beiträge in Zeitschriften basieren oft auf eigenen Erfahrungen, Methoden und Lösungsstrategien mit praktischen Anwendungsmöglichkeiten für den Bewegungs- und Sportunterricht oder das Training im Schulsport.

Lang (2007) setzt sich mit diesem Thema stark auseinander und betrachtet Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe sowohl kritisch als auch lösungsorientiert. Bei diesen Spielformen müssen unbedingt bestimmte Punkte beachtet werden, welche die Planung, Durchführung und Wertung betreffen. Grundsätzlich sollen bei Staffelspielen Spiel, Spaß und Spannung im Vordergrund stehen. Durch unklare Organisationsformen und daraus resultierende Spielentscheidungen können frustrierende Situationen entstehen. Diese kritischen Überlegungen sind nicht unbegründet und müssen genauer untersucht werden. Zudem ergeben sich folgende Fragestellungen, die in der vorliegenden Arbeit bearbeitet werden:

- Inwiefern können Staffelspiele sowie Gruppenwettbewerbe systematisch, didaktisch strukturiert als auch historisch kontextualisiert werden?

- Wie können Staffelspiele modifiziert werden um möglichen Problemen lösungsorientiert vorzubeugen?

- Lassen sich Kompetenzen, die im österreichischen Lehrplan enthalten sind, durch Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe erreichen?

- Welche Bestandteile müssen Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe beinhalten um Kompetenzen im Fach Bewegung und Sport zu fördern?

- Wie lassen sich Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe vorbereiten und adaptieren um pädagogische Perspektiven im Kontext eines erziehenden und erfahrungsorientierten Sportunterrichts als Konzept der Mehrperspektivität einzubeziehen?

1.2 Hinführung zur Fragestellung

Diese Fragestellungen werden nach der theoretisch-hermeneutischen Methode nach Danner (1998) bearbeitet. Dabei soll eine Gegenüberstellung von Problemen und Lösungsstrategien erarbeitet werden um praxisorientierte Handlungsvorschläge zu geben. Zeitschriftenartikel werden verglichen, die unterschiedliche Sichtweisen, Argumente und Einstellungen sowie verschiedene praxisorientierte Übungs- und Spielformen zum vorliegenden Thema enthalten. Langs (2007) Ansätze bilden eine wesentliche theoretische Grundbasis für die vorliegende wissenschaftliche Arbeit. Durch einen Vergleich von Vor- und Nachteilen im fachdidaktischen Diskurs werden Staffelspiele analysiert und kritisch hinterfragt. In weiterer Folge soll eine Spielsammlung die Vielfalt und Anwendbarkeit von Staffelspielen und Gruppenwettbewerben veranschaulichen. Ein Kompetenzraster in Form einer Matrix soll helfen, Staffelspiele nach den im Lehrplan vorgefunden Kompetenzen, Zielen, Inhalten und Methoden richtig einzuordnen um dann je nach Unterrichtsziel die mögliche Auswahl für den Bewegungs- und Sportunterricht zu erleichtern. Die Mehrperspektivität als pädagogische Perspektive nach Neumann (2004) stellt dabei ein weiteres Kriterium für den Einsatz in der Praxis dar.

Die Ausgangssituation beinhaltet außerdem folgende Hypothesen, die für die Untersuchung und Bearbeitung der Fragestellungen notwendig sind. Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe bieten Anlass für Konfliktsituationen, deren Vorbeugung und Lösung sich als pädagogisch herausfordernd erweist. Die Lehrkraft hat die Aufgabe, mit ihrem pädagogischen Auftrag und ihrer Professionalität, in diesem Bereich Lerngelegenheiten zu schaffen sowie mögliche

schwierige Situationen nicht als Problem sondern als Potenzial zu sehen und diese so zu arrangieren. Staffelspiele sind Spielformen in denen persönliche individuelle Leistungsunterschiede und soziale Differenzen aufgezeigt und verstärkt werden können. Durch entsprechende Maßnahmen und Vorkehrung, welche die Planung und Umsetzung dieser Spiele betreffen, können negative Situationen vermieden werden.

Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe bieten durch ihr Aktions- und Spannungsfeld einen Raum von Lernsituationen, in denen pädagogische Perspektiven, besonders aus der Sicht der Mehrperspektivität, sowie Wertvorstellungen der Gesellschaft in Form eines ethischen Verständnisses anhand eines Sportspiels einbezogen werden können. Staffelspiele mögen zwar durch ihre lange Tradition altmodisch wirken, doch durch entsprechende überlegte Planung und Durchführung können sie gezielt als spielerische oder wettkampforientierte Trainingsform in den Bewegungs- und Sportunterricht integriert werden. Durch Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe können die im Lehrplan verankerten Kompetenzen gefördert werden. Außerdem wird angenommen, dass Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe aufgrund skeptischer Haltung vieler Lehrkräfte nicht zum Einsatz kommen.

Das Ergebnis dieser Arbeit soll aufzeigen, dass Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe mit ihrem Inhalt, ihren Zielen und Methoden einen direkten Bezug zu den Kompetenzbereichen des Lehrplans für das Fach Bewegung und Sport bilden. Außerdem soll ersichtlich werden, dass Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe mit ihrer Vielfalt an Gestaltungs- und Differenzierungsmöglichkeiten hohes Potenzial haben, sinnvolle Lern- und Trainingssituationen im Fach Bewegung und Sport zu ermöglichen. Ein Kompetenzraster soll aufzeigen, welche Kompetenzen mit den unterschiedlichen Staffelspielen und Gruppenwettbewerben gefördert werden können. Eine Aufzählung und Beschreibung der Spiele in Form einer Spielsammlung soll zeigen, dass es unterschiedliche und vielfältige Anwendungsmöglichkeiten für die Unterrichtspraxis gibt. Darüber hinaus soll die Skepsis und distanzierte Haltung zu Staffelspielen, durch das Aufzeigen von Lösungsvorschlägen und Methodenvielfalt, genommen werden.

1.3 Methode der Bearbeitung

Die vorliegende Arbeit wird mit der theoretisch-wissenschaftlichen Methode der Hermeneutik bearbeitet. Dieser Begriff stammt aus dem Griechischen und bedeutet soviel wie: aussagen (ausdrücken), auslegen (erklären) und übersetzen (dolmetschen). (vgl. Danner, 1998, S. 31)

Diese unterschiedlichen Bedeutungen haben jedoch ein gemeinsames Ziel, nämlich, Verstehen zu vermitteln. Demnach sollen Sachverhalte so zum Ausdruck gebracht werden, dass andere diese auch verstehen. Hermeneutik wird auch als die „Kunst der Auslegung“ be-

zeichnet. Gemeint wird damit die Auslegung von Texten, oder auch als Textinterpretation verstanden. (vgl. Danner, 1998, S. 32)

Nicht nur die Textauslegung gehört zu den Techniken der Hermeneutik, auch der Umgang „mit Menschen und menschlichen Produkten im weitesten Sinn“ gehört zu ihrer Aufgabe. Dabei geht es nicht nur um die Reproduktion von Wissen aus Büchern, sondern vor allem um „Erfahrungen aus dem erzieherischen Umgang.“ (Danner, 1998, S. 32)

Demnach hat die Hermeneutik in der Auseinandersetzung mit der Pädagogik als Wissenschaft eine große Bedeutung.

Das Verstehen und das Erklären sind Grundbegriffe der Hermeneutik. Das Vertehen wird definiert als „das Erkennen von etwas als etwas (Menschliches) und gleichzeitig das Erfassen seiner Bedeutung.“ (Danner, 1998, S. 36)

Das Erklären hingegen „ist das Herleiten von Tat-sachen aus Ur-sachen, das Ableiten einer Gegebenheit von einem Prinzip“. (Danner, 1998, S. 36) Durch das Erklären lassen sich Warum-Fragen beantworten, indem Ursachen und Gründe dafür angeben werden.

Beim Verstehen, dem zentralen Begriff der Hermeneutik, werden drei unterschiedliche Strukturmomente unterschieden:

1. Wir nehmen ein Ding, einen Vorgang sinnlich wahr
2. Wir erkennen dieses oder diesen als etwas Menschliches
3. Wir verstehen die Bedeutung, den Sinn dieses Menschlichen

(vgl. Danner, 1998, S 37)

Verstehen richtet sich demnach immer auf Menschliches (Geistiges), also Handlungen, sprachliche und nichtsprachliche Gebilde. Dieses Sinn-Verstehen als psychologisches Verstehen oder auch als höheres Verstehen genannt, hat für die Hermeneutik große Bedeutung. (vgl. Danner, 1998, S. 46)

Danner (1998, S. 47) unterscheidet zusätzlich auch elementares und höheres Verstehen, wobei das höhere Verstehen auf dem elementaren Verstehen aufbaut und einen individuellen oder allgemeinbildenden Zusammenhang herstellt. Anhand folgender Tabelle kann diese Differenzierung verdeutlicht werden:

	psychologisches Verstehen	*Sinnverstehen*
elementares Verstehen	Alltag (Lachen)	Alltag (Geste, Sprache) Wissenschaft (Sprache)
höheres Verstehen	Alltag (Motive eines einzelnen Handlenden)	Alltag (Gebrauchsanleitung) Wissenschaft (Texte, historische Gegebenheiten)

Abbildung 1 elementares - höheres Verstehen (mod. n. Danner, 1998, S. 46)

Nach dieser formalen Struktur des Verstehens, stellt sich nun die Frage, wie es überhaupt möglich ist, dass jemand das versteht, was ein anderer hervorgebracht hat? (Danner, 1998, S. 47)

Laut Dilthey (1961) ist Verstehen, das Erkennen vom Inneren am Äußeren und weist dabei auf den objektiven Geist hin. Das heißt, das das Objektive dem Subjektiven gegenüberstehen muss. Das ist aber auch in umgekehrter Reihenfolge möglich. (vgl. Danner, 1998, S. 47)

Nach dieser Formulierung und Darstellung kann elementares Verstehen nicht den hermeneutischen Vorgang des Interpretierens ausmachen. Beim elementaren Verstehen wird „etwas unmittelbar verstanden, missverstanden oder gar nicht verstanden; mehr Möglichkeiten gibt es auf dieser Stufe nicht“ somit gibt es auch nicht weiteres zum auslegen. „Hermeneutisches Interpretieren und Auslegen setzt erst ein, wo größere Zusammenhänge erfragt werden: also beim *höheren* Verstehen.“ (Danner, 1998, S. 56)

1.3.1 Hermeneutischer Zirkel

Die Art und Weise, in der dieses *höhere* Verstehen vor sich geht, kann durch wiederkehrende Bewegungen in Form eines Kreises bildhaft gemacht werden.

Ein Vorwissen wird durch Informationen und Interpretationen laufend korrigiert und erweitert, um so einen grundlegenden Verstehenshorizont zu bilden. Diese zirkulierende Kreisbewegung zeigt, dass es sich nicht um einen geschlossenen Kreis handelt, sondern eher um eine Spirale, in der das „Verstehen hin und herläuft“. (Danner, 1998, S. 57)

Durch diese theoretische Methode, kann ein Text durch Interpretation so verstanden werden, dass er damit ein neues Vorverständnis als Ausgangspunkt bildet.

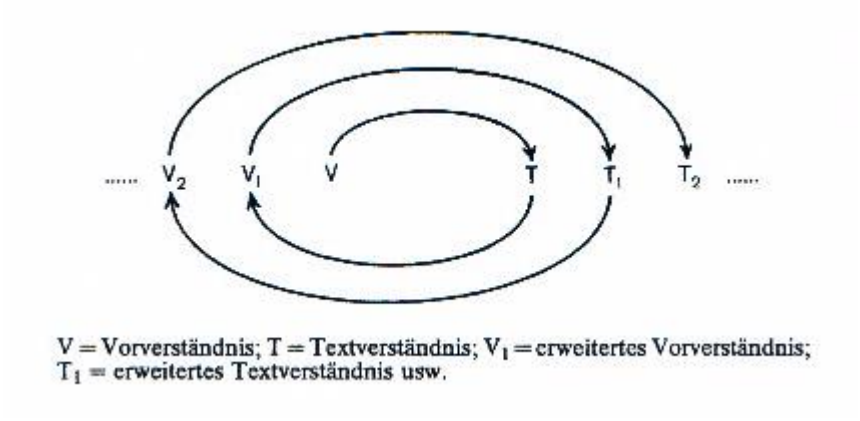


Abbildung 2 Hermeneutischer Zirkel I (Danner, 1998, S. 57)

Anhand dieser Zirkelbewegung kann weiter auch zwischen einem Teil und einem Ganzen oder einem Besonderen und dem Allgemeinen unterschieden werden. Im zweiten hermeneutischen Zirkel wird der Teil vom Ganzen her verstanden, korrigiert oder erweitert.

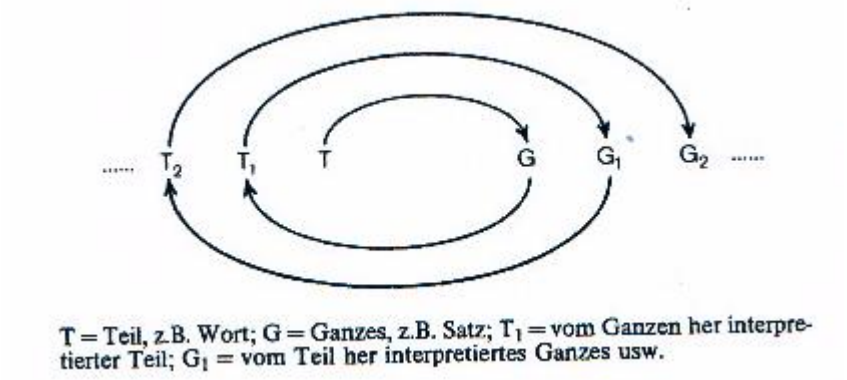


Abbildung 3 Hermeneutischer Zirkel II (Danner, 1998, S. 60)

Durch diese theoretische Abbildung soll das Verhältnis zwischen Theorie und Praxis erklärt werden. Die Pädagogik spielt hier eine besondere Rolle, da die Erziehungsreflexion, die von der Erziehungspraxis ausgeht, versucht wird zu verstehen. Auch der umgekehrte Schluss ist möglich, indem die von der Theorie beeinflusste Praxis wiederum Gegenstand einer Theorie werden kann. (vgl. Danner, 1998, S. 60)

Danner (1998) beschreibt diesen hermeneutischen Zirkel auch als „Hin- und Herspielen“ von „Wort und Satz, Satz und Wort, Satz und Gesamttext, Gesamttext und Satz etc.“ (Danner, 1998, S. 60) und somit als Theorie- und Praxisverhältnis. Unter diesen Gesichtspunkten dieses methodischen Vorgangs ist es wichtig, Interpretationen, die nicht gleich verständlich

sind, auch aus anderen Perspektiven zu beleuchten um dem Verstehen immer weiter entgegen zu kommen.

Diese Methode hat für die vorliegende Arbeit die Bedeutung, dass mehrere Quellen, Erfahrungen und Inhalte erarbeitet werden um die Fragestellungen im Zusammenhang mit der Thematik in fachdidaktischer und sportpädagogischer Hinsicht beantworten zu können. Prozesse können dadurch besser verstanden werden. Methoden und Konzepte werden analysiert und Begriffe systematisch strukturiert.

1.4 Gliederung der Arbeit

Nachdem einleitend die Ausgangssituation, die Fragestellungen sowie Hypothesen vorgestellt wurden, soll die theoretisch-hermeneutische Methode, mit der dieses Thema bearbeitet wird, erklärt werden.

Das zweite Kapitel dieser Arbeit erklärt die Systematik der Staffelspiele und die damit verbundenen Begriffe wie Spiele, Bewegungsspiele, kleine Spiele sowie Gruppenwettbewerbe, die auch im historischen Kontext thematisiert werden. Im dritten Kapitel werden methodische Grundlagen von Staffelspielen und Gruppenwettbewerben, wie Prinzipien von Staffelformen, Anwendungsmöglichkeiten im Unterricht und Probleme sowie Lösungen behandelt.

Im vierten Kapitel werden fachdidaktische Konzepte diskutiert, ihre Anwendbarkeit für Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe geprüft und im Kontext der Mehrperspektivität analysiert. Das fünfte Kapitel stellt einen Bezug zum österreichischen Lehrplan her und vergleicht die unterschiedlichen Kompetenzbereiche.

Im sechsten Kapitel zeigt eine Spielsammlung mit Beschreibungen und Abbildungen, die vielfältigen Varianten von Staffelspielen und Gruppenwettbewerben. In einer Kompetenzmatrix werden diese Spiele nach ihren Zielen und Schwerpunkten in die jeweiligen Kompetenzbereiche des Lehrplans kategorisiert.

Abschließend werden im letzten Kapitel die gewonnen Ergebnisse diskutiert. Die Arbeit wird mit einem Ausblick beendet.

2 Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe - Begriffserklärungen

Bei Staffelspielen und Gruppenwettbewerben steht primär „das Spiel“ im Vordergrund. Bevor das Staffelspiel systematisch und im historischen Zusammenhang erklärt werden kann, muss der Begriff „Spiel“ in seiner anthropologischen Bedeutung genauer betrachtet und mit seinen theoretischen Ansätzen erklärt werden.

2.1 Spiel – Spiele – Spielen

Friedrich Schiller, hebt in seinen Briefen die Bedeutung des Spielens als menschliche Leistung hervor: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ (Schiller, 1795, S. 88)

Sport und Spiele durchziehen konstant die menschliche Geschichte. Von der Antike über das Mittelalter und die Renaissance sowie die Zeit der Aufklärung bis heute wurden Spiele neu erfunden, verfeinert, und kultiviert. Dabei wurden einige Sport- und Spielarten abgewertet oder zu gesellschaftlichen und zeremoniellen Tätigkeiten transformiert. (vgl. Mc Cleland, 1982, S. 13)

„Spiele gehören seit eh und je zur menschlichen Entwicklung und bilden ein grundlegendes Element unserer Kultur. So verraten uns alte Spiele viel über Völker und deren Unterschiedlichkeiten aber auch Gemeinsamkeiten.“ (Schnelle, 2006, S. 9)

Das Spiel ist aber nicht nur ein zentrales sportanthropologisches Grundthema, sondern hat auch eine wichtige Bedeutung für die pädagogischen Theorie des Sports und die Erziehung durch und zum Sport. (vgl. Grupe, 2007, S. 274) Es dient als Erklärung der Entstehung und Entwicklung von Leibesübungen und Sport. Neben Turnen, Gymnastik und Sport hat das Spiel in seiner historischen Grundform den Ursprung in Volks- und Jugendspielen. Das Spiel „findet zur Deutung des Sports Verwendung“ in dem der Sport als Spiel anzusehen ist und zum Lebensbereich des Spiels dazugehört. „Im Unterschied zur existenzsichernden Arbeit sei er „zweckfreies Tun“, geschehe um seiner selbst willen.“ (Grupe, 2007, S. 274)

„Aus pädagogischer und psychologischer Sicht gilt Spiel als notwendiger Teil der kindlichen und jugendlichen Entwicklung. Ihm werden bedeutsame Möglichkeiten der Erziehung und Sozialisation zugeschrieben.“ (Grupe, 2007, S. 274) Nach psychoanalytischer Auffassung von Sigmund Freud leistet das Spiel einen wesentlichen Beitrag zur Ich- und Selbstfindung und ermöglicht, Ängste und Konflikte zu verarbeiten. (vgl. Grupe, 2007, S. 274)

„Aus sportpädagogischer Perspektive ist vor allem zu beachten, dass Spiel, Spiele und Spielen einen wesentlichen Teil menschlichen Lebens darstellen. Zwar sind sie in Kindheit und Jugend von besonderer, vor allem entwicklungspsychologischer, pädagogischer und

sozialisationsspezifischer Bedeutung, aber im Grunde gilt dies für alle Lebensabschnitte. Deshalb ist es sowohl wichtig, die sachlichen und räumlichen Spielmöglichkeiten zu schaffen, als auch die mit diesen bereitgestellten Lernmöglichkeiten für „geregeltes“ Verhalten zu nutzen.“ (Grupe, 2007, S. 292)

Leistung und Wettkampf spielen im Sport genauso eine wichtige Rolle wie das Spiel, denn sie kommen in allen Bereichen des Sports vor und werden oft mit Erfolg oder Sieg in Verbindung gebracht. Etwas zu leisten, zu können oder sich mit anderen im Wettkampf messen zu wollen, „ist offensichtlich ein Bedürfnis vieler Menschen, das im Sport ein besonderes Ausdrucks- und Darstellungsfeld gefunden hat.“ (Grupe, 2007, S. 294)

Johann Christoph Friedrich GutsMuths (1796) listet in seinem Werk, Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes, unzählige Spielformen auf, die für das Wohl und die Erholung des Körpers durch das Bewegungstreiben ausschlaggebend sind. Darunter sind auch einige Spielformen enthalten, die dem heutigen Verständnis von kleinen Spielen und somit auch Staffelspielen ähneln. So zeigt die folgende Abbildung ein Spiel, das an den klassischen „Eierlauf“ erinnert, der unter den Volksspielen auch als Staffelspiel arrangiert wurde.

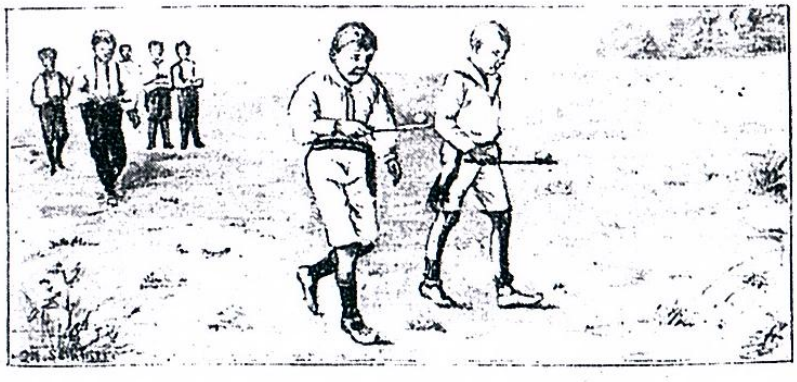


Abbildung 4 "Der Lastträger" (GutsMuths, 1796, S. 245)

GutsMuths zentraler Gedanke ist, dass Lernen und Bildung mit Spielen verbunden sind und somit eine wichtige pädagogische Bedeutung hat. Dieser Gedanke hat sich in den letzten hundert Jahren so weiterentwickelt, dass das Spielen, in Form von Bewegungsspielen, Kleinen Spielen oder Sportspielen aus dem Bewegungs- und Sportunterricht nicht mehr wegzudenken ist.

„Spielen gehört heute zum Grundbestand der Pädagogen und Psychotherapeuten. Spielend soll gelernt werden, mit neuen Rollen fertig zu werden. Spielend sollen überschüssige Kräfte umgesetzt werden in die Vorbereitung auf ernsthafte Tätigkeit, sollen „schädliche Triebe“ abgebaut werden. Spiele sollen angeregt werden, um mit vergangenen und zukünftigen Situationen besser fertig zu werden.“ (Krüger, 1982, S. 9)

2.2 Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe im historischen Kontext

Die historische Entwicklung von Staffelspielen steht immer mit der Entwicklung von Spielen in der menschlichen Geschichte in Zusammenhang. Döbler & Döbler (1983) meinen, der Ursprung von Staffelläufen und Staffelspielen liegt in der historischen Nachrichtenübermittlung. Noch vor dem Zeitalter der Technik, bevor es schnelle Verkehrsmittel oder Telegraphen gab, mussten Boten, meist in Form von „Stafetten", wichtige Nachrichten überbringen. Bei langen Wegstrecken lösten sich so mehrere Boten (auch Reiter) bis zum Ziel ab um effizient Nachrichten zu übermitteln. „Auf diesen historischen Stafetten oder Eilbotenläufern fußen unsere sportlichen Staffelläufe und schließlich auch die vielfältigen Staffelformen in den Kleinen Spielen." (Döbler & Döbler, 1983, S. 126) Heute werden diese Staffeln vor allem in der Leichtathletik und in Form von Großstaffelläufen durchgeführt. (vgl. Döbler & Döbler, 1983, S. 126)

In der Körpererziehung hat sich daraus eine große Anzahl von Staffeln und verwandten Übungen herausgebildet, die in den Bereich der Kleinen Spiele einzuordnen sind. „Der Spielgedanke ist bei allen Formen gleich. Die Läufer einer Mannschaft sollen nacheinander in kürzester Zeit eine bestimmte Strecke zurücklegen. Dabei können Hindernisse überwunden, Geräte mitgeführt oder Sonderaufgaben gelöst werden". (Döbler & Döbler, 1983, S. 126)

Döbler & Döbler (1983) betonen, dass konsequente Entscheidungen erforderlich sind, die zur Erziehung zur Ehrlichkeit beitragen. Dabei sind methodische Überlegungen nötig, die die Spielerzahl, die Aufstellungsform, die Streckenlänge und die Ablöseform betreffen. (vgl. Döbler & Döbler, 1983, S. 127) Meusel (1940) beschreibt in seiner Forderung „keine Uebungsstunde ohne Spiel!", dass „in dem ernsten und arbeitsamen Streben nach sportlicher Höchstleistung die seelische Auflockerung und Aufheiterung, die durch das Spiel in hervorragender Weise ermöglicht wird, in den meisten Fällen zu kurz kommt." (Meusel, 1940, S. 4)

Durch diese Forderung ist zu erkennen, dass Spiele für die körperliche Grundausbildung in der damaligen Leibeserziehung eine wichtige Rolle spielten und, dass der Anspruch, spielerische Komponente in die Leibeserziehung einzubauen, groß war.

In Meusels (1940) Spielsammlung für „Leibesübungen" werden Lauf-Rauf-und Fangspiele dargestellt, in denen auch Staffelspiele und Wettläufe enthalten sind. Interessanterweise sind einige von diesen Spielen noch heute in ihrer Grundform bestehen geblieben und werden in aktueller Literatur, teilweise mit einer anderen Bezeichnung, vorgestellt. Die von Meusel beschriebene „lustige Staffel" wird heute als klassische Wende- oder Umkehrstaffel verstanden, in der die Läufer in zweierlei Gruppen um ein markiertes Wendemal laufen und dann den nächsten Läufer abklatschen. Auch eine Verbesserung des Ablösens wird beschrieben. „Mit Bocksprung ist der Wechsel einwandfreier!" (Meusel, 1940, S. 13) Dies deutet darauf hin,

dass der Autor sich damals schon Gedanken zur Optimierung von diesen Spielformen gemacht hat. Eine dieser Staffelspiele wird Tunnelball genannt, und kommt in mehreren Spielsammlungen, auch bei Lang (2007) unter der gleichen Bezeichnung vor.

Im kleinen Staffelbuch von Rösch (1966) werden Staffeln und Staffelwettbewerbe systematisch geordnet um Lehrern und Übungsleitern die Möglichkeit zu einer leichten Anwendung in der Unterrichtspraxis zu geben. „Aus diesen Reihenstaffeln, Pendelstaffeln, Wendestaffeln usw. lassen sich mehr als 500 Anwendungsformen ableiten." (Rösch, 1966, S. 6)

Rösch (1966) beschreibt, dass Freude und Spannung durch Staffelwettbewerbe erreicht werden können und zeigt die vielseitige Verwendbarkeit der Staffel. Er geht auch auf die Organisation und Methodik der Staffelwettbewerbe ein und gibt organisatorische Ratschläge wie z.B. zum Ablöseverfahren (vgl. Rösch, 1966, S. 12). Auch der Einsatz mit Geräten und Hindernissen wird in seinem Staffelbuch beschrieben. Diese Überlegungen, der Optimierung von Spielsituationen, werden bei Döbler & Döbler (1983) und bei Lang (2007) übernommen und auf verschiedene Spielabläufe adaptiert. So werden nicht nur Ablöseverfahren sondern auch Gruppenbildungsvarianten oder Möglichkeiten zur Problemlösung bei leistungsungleichen Mannschaften bzw. leistungsschwachen Schülerinnen und Schülern behandelt.

Wie schon in der Einleitung erwähnt, haben Staffelspiele eine lange Tradition. Sie werden in der historischen Bewegungs- und Sportliteratur thematisiert. Viele heute bekannte Staffelspiele haben ihren Ursprung in traditionellen Formen oder werden sogar eins zu eins übernommen (siehe Tunnelball, Wanderball, usw.). Viele alte Staffeln werden weiterentwickelt und verändert, so dass sie heute teilweise unter einem anderen Namen und mit anderen Spielvarianten zu finden sind.

2.3 Staffeln – Staffelspiel – Staffelwettbewerb

Staffeln, Staffelspiele und Staffelwettbewerbe enthalten den Begriff „Staffel" in ihrer Bezeichnung. Wie bereits im vorigen Kapitel angeführt, ist dieser Begriff auch im Staffellauf, einer Disziplin in der Leichtathletik enthalten. Im leichtathletischen Staffellauf laufen nacheinander mehrere Läufer/innen in einer so genannten „Stafette" bzw. Läufergruppe und übergeben dabei einen Stab in einer bestimmten festgelegten markierten Übergabezone an die bzw. den nachfolgende/n Läufer/in.

Anders als bei der leichtathletischen olympischen Disziplin müssen bei Staffeln und Staffelspielen zwei oder mehrere Gruppen bestimmte Aufgaben während einer Bewegungshandlung lösen. Eine der bekanntesten Formen ist die, in der ein Gegenstand, wie z.B. ein Stab transportiert und am Ende einer Laufrunde an die/ den nächste/n Läufer/in übergeben wird. Möglicherweise hat die Bezeichnung dieser Spielform durch die Komponente, einen Stab zu

übergeben, den Namen aus der Leichtathletik übernommen, die wiederum, nach der Beschreibung bei Döbler & Döbler (1983) den Namen aus den historischen Nachrichtenübermittlungen in Form von Reiter-Läufer-Stafetten hat.

Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe sind gekennzeichnet durch festgelegte Laufwege und Aufgaben unter Präzisions- und/ oder Zeitdruck als entscheidendes Wettkampfelement. Das ist auch das wesentliche Unterscheidungskriterium zur reinen lauforientierten Staffeldisziplin.

Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe gehören zu den sogenannten „Kleinen Spielen". Bei diesen Spielen stehen vor allem Freude an der Bewegung, Spaß, Spannung und das Miteinander im Vordergrund. Dabei sind die Spielregeln und der Spielgedanke so vereinfacht worden, dass so Viele wie möglich mitspielen können. Kleine Spiele zeichnen sich dadurch aus, dass die Spielidee schnell zu vermitteln ist und, dass Spielregeln aus pädagogischen Gründen verändert werden können, um ganz bestimmte Ziele zu erreichen, wie z.B. auch leistungsschwächere Schülerinnen und Schüler ins Spielgeschehen zu integrieren. Kleine Spiele eigenen sich für den Schul- und Vereinssport und können als Aufwärmprogramm, als Haupt- und Schlussteil eingesetzt werden. (vgl. Lütgeharm, 2011, S. 11) Damit unterscheiden sich kleine Spiele ganz klar zu den großen Sportspielen, deren Charakteristika schwer bzw. gar nicht verändert werden.

Kleine Spiele und somit auch Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe werden in der Literatur auch als Bewegungsspiele bezeichnet. Diese werden in der Spielerziehung als Spielformen verstanden, bei denen die motorische Leistung und die soziale Aktivität zentrale Inhalte sind. (vgl. Röthig, 1977, S. 60) Dabei handelt es sich um sogenannte Ganzkörperbewegungen, „die nicht nur einzelne Körperteile, sondern den Großteil des menschlichen Bewegungsapparats und die inneren Leistungsorgane aktivieren". (Warwitz & Rudolf, 2003, S. 45)

3 Methodische Grundlagen

Um ein Staffelspiel organisieren zu können, bedarf es zunächst der Überlegung, welche Staffelform verwendet werden soll. Es gibt einige Grundformen und dazugehörige Abweichungen, die je nach Gruppengröße, Ordnungsrahmen, materielle Voraussetzungen und Ziele eingesetzt werden können.

Prinzipiell ist die Staffelform so zu wählen, dass alle Voraussetzungen erfüllt werden. Die Spielidee kann an die Staffelform angepasst werden. So können auch vielfältige Abwandlungen hinsichtlich der Fortbewegungsart und der besonderen Ausführungsweise getroffen werden. (vgl. Kern & Söll, 2005, S. 187)

- Staffeln im Laufen
- Staffeln in anderen, bzw. abwechselnden Fortbewegungsarten (z.B. Hüpfen, Kriechen, Schwimmarten, uvm.).
- Staffeln mit Spieltypischer Fortbewegung (z.B. Dribbeln)
- Staffeln mit besonderer Aufgabenstellung (z.B. Korbleger)
- Staffeln mit Transport eines Kleingerätes, das entweder dem nächsten übergeben oder abgelegt und wieder abgeholt wird.

3.1 Formen von Staffeln

Staffeln können in unterschiedlicher Weise organisiert werden. Wichtig ist es, wie Lang (2007, S. 30) anführt, klare Organisationsformen zu schaffen. Start, Laufweg, Wendemarken und Abschluss müssen definiert, klar und verständlich gemacht werden. In den kommenden Punkten werden die verschiedenen Staffelformen genauer erklärt. Abbildungen sollen das Prinzip dieser Staffelformen verständlich machen.

3.1.1 Reihenstaffel

Entlang einer Spielerreihe wird ein Gegenstand vom ersten zum letzten Spieler gereicht. Der Letzte läuft mit dem Gegenstand an den Beginn der Reihe und gibt den Gegenstand weiter. Dabei können die Gegenstände über oder unter der Spielerreihe bewegt werden. Bei dieser Form unterscheidet man ob die Spielgruppen nacheinander oder gleichzeitig tätig sind. Das hängt vor allem von der Gruppengröße ab. (vgl. Lang, 2008, S. 28)

Abbildung 5 Reihenstaffel (Kern & Söll, 2005, S. 187)

3.1.2 Pendelstaffel

Es wird ein Team in zwei Gruppen geteilt, das sich in einer bestimmten Entfernung gegenübersteht. Die Mitspieler laufen zur anderen Seite und „schlagen“ den nächsten Läufer ab oder übergeben einen Gegenstand und „stellen sich hinten an, bis jeder einmal oder auch mehrmals an der Reihe war. Bei ungerader Teilnehmeranzahl beginnt die Seite mit der größeren Teilnehmeranzahl.“ (Kern & Söll, 2005, S. 188)

Abbildung 6 Pendelstaffel (Kern & Söll, 2005, S. 188)

3.1.3 Umkehrstaffel

Die Umkehrstaffel wird in der Literatur auch Wende- bzw. Rücklaufstaffel genannt. Es gibt mehrere Varianten dieser Staffel, die in der Spielsammlung praktisch dargestellt werden. Das Prinzip wird dieser Staffelform wird anhand von zwei unterschiedlichen Quellen erklärt:

Ein Spieler läuft eine bestimmte Distanz um eine Markierung herum und kehrt zur Gruppe zurück. Dort wird der nächste Spieler abgelöst. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle Spieler einmal oder mehrmals um die Markierung bewegt hat. (vgl. Lang, 2008, S. 30)

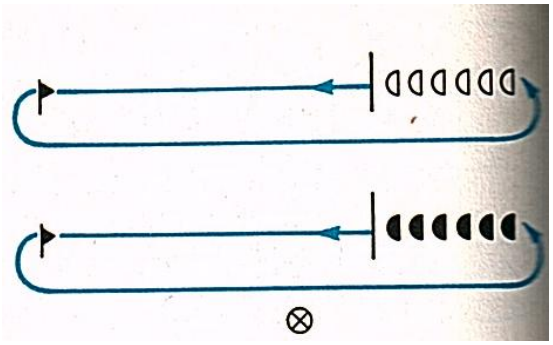


Abbildung 7 Umkehrstaffel (Döbler & Döbler, 1983, S. 126)

Die Umkehrstaffel ist eine „relativ eigenständige Abwandlung der Pendelstaffel“ bei der sich „die Mitspieler zu einem bestimmten Punkt bewegen und von da wieder zurück zu ihrer Mannschaft.“ (Kern & Söll, 2005, S. 188)

Darüber hinaus gibt es auch Sonderformen der Pendel- als auch der Umkehrstaffel, die als „Slalomstaffel“ oder „Zickzackstaffel“ aufgebaut werden können. Bei der Slalomstaffel werden Markierungen, Malstangen oder „entsprechende Gegenstände umlaufen oder umdribbelt“. (Kern & Söll, 2005, S. 188) Für die „Zickzackstaffel“ wird eine Gasse durch beispielsweise Medizinbälle oder Bänke gebildet, in der sich die Mitspieler hin- und herbewegen. (vgl. Kern & Söll, 2005, S. 188)

Abbildung 8 Umkehrstaffel (Kern & Söll, 2005, 189)

3.1.4 Rundenstaffel

Die Rundenstaffel kann als „klassische“ Staffel auf der Sportplatzlaufbahn in einer Länge von 8 x 50 m oder 4 x 100 m als komplexe Wettkampfform organisiert werden. Dieses Prinzip kann auf jedes beliebige Übungsfeld mit einer oder mehreren Wechselstationen übertragen werden. (vgl. Kern & Söll, 2005, S. 188)

Die Rundenstaffel unterscheidet sich durch den fliegenden Wechsel von den anderen Formen. Das Prinzip lässt sich jedoch auch bei der Pendel- und Umkehrstaffel anwenden. Rundenstaffeln lassen sich, sowie alle Staffelformen, problemlos als Endlosstaffel ausführen. Die Startposition muss dabei doppelt besetzt werden und das Ziel rückt nach jedem Durchgang um eine Teilstrecke vor. (vgl. Kern & Söll, 2005, S. 189) Außerdem lassen sich Rundenstaffel auch als Verfolgungsstaffeln organisieren bei denen zwei Mannschaften an gegenüberliegenden Platzseiten oder vier Mannschaften an den Wechselmarkierungen der Laufbahn beginnen. Gewonnen hat die Mannschaft, die die vorauslaufende eingeholt hat. (vgl. Kern & Söll, 2005, S. 189)

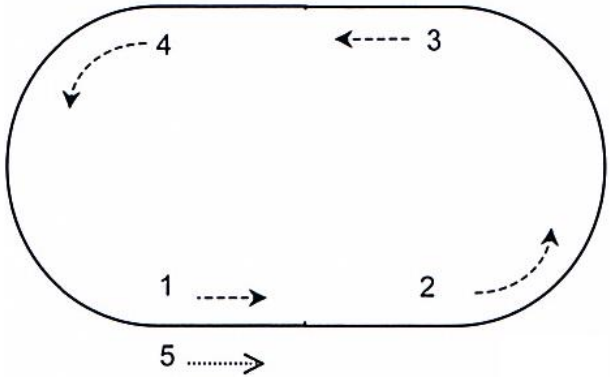


Abbildung 9 Rundenstaffel (Kern & Söll, 2005, S. 189)

3.1.5 Kreis-Lauf-Staffel

Es wird eine Kreisbahn durch Gegenstände wie z.B. Matten, Langbänke oder Markierungen vorgegeben, in der die Spieler einzeln oder in Gruppen herum laufen. Die Gegenstände werden in Kreisform ausgelegt. Auf jedem Gegenstand befindet sich eine gleich große Mannschaft. Auf ein Startsignal läuft ein Spieler zur nächsten Station und „schlägt“ dort den nächsten Läufer ab. „Es empfiehlt sich, die Schüler durchzunummerieren; daraus ergibt sich zusätzlich eine Vielzahl an Variationsmöglichkeiten (Siehe Lang S. 80 ff).“ (Lang, 2007, S. 32)

Bei dieser Staffelform ergeben sich mehrere Möglichkeiten der Aufstellung. Eine Variante ist, die Gruppen in einem großen Flankenkreis aufzustellen. Auf ein Startsignal läuft der erste Spieler jeder Mannschaft in die vorgegeben Richtung einmal um den Kreis und zurück zu

seiner Gruppe. Da mehrere Läufer gleichzeitig laufen sind Überholungen möglich. Wichtig bei dieser Form ist, dass die Kinder sich gegenseitig nicht behindern. (vgl. Döbler & Döbler, 1983, S. 130)

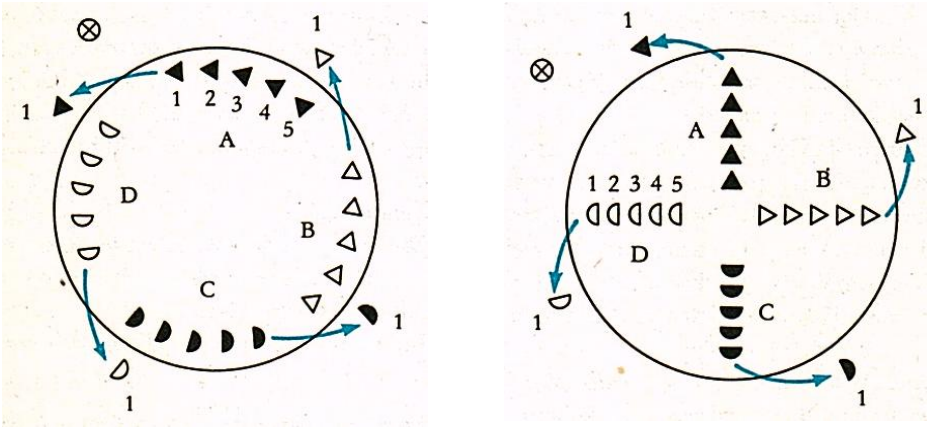


Abbildung 10 Kreislaufstaffel (Döbler & Döbler, 1983, S. 130)

Eine weitere Variante dieser Form ist, mehrere kleine Gruppen aus 5-6 Spielern zu bilden. Diese stellen oder setzen sich zu kleinen Kreisen im großen Kreislauffeld zusammen. Der erste Spieler jeden Kreises läuft auf ein Startsignal aus seinem Kreis heraus, über die große Kreislaufbahn durch jede kleine Kreisgruppe hindurch um so den nächsten Läufer seiner Gruppe abzulösen. Auch diese Form könnte in der Durchführung problematisch sein, da sich auch hier die Läufer gegenseitig behindern könnten und Zusammenstöße provoziert werden könnten. (vgl. Döbler & Döbler, 1983, S. 130)

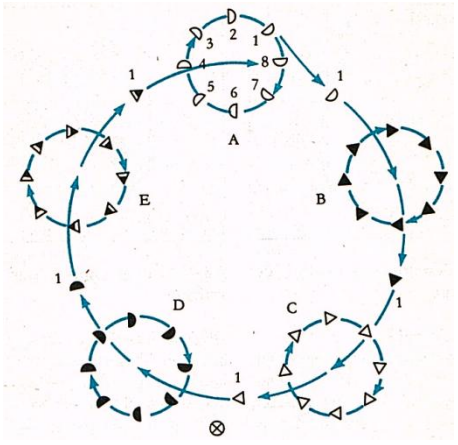


Abbildung 11 Kreislaufstaffel mit kleinen Kreisen (Döbler & Döbler, 1983, S. 131)

3.1.6 Dreiecks- und Viereckstaffel

Wie bei der Kreis-Lauf-Staffel wird auch bei dieser Staffelform eine entsprechende Feldbegrenzung nur in Dreiecks- oder Viereckform durchgeführt. Es werden drei, für die Dreiecksform, und vier, für die Viereckform, Mannschaften gebildet. Auf ein Startsignal laufen die

Mannschaften entweder zum nächsten oder übernächsten Mal, um das ganze Drei- oder Viereck herum. (vgl. Döbler & Döbler, 1983, S. 130)

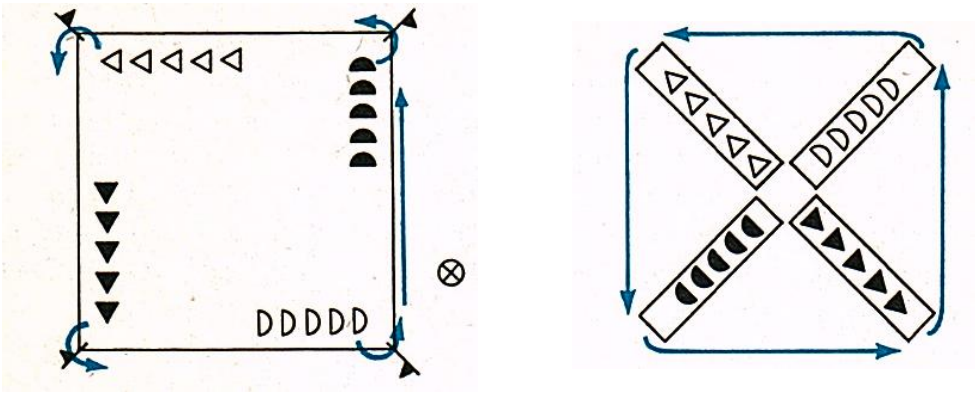


Abbildung 12 Viereckssstaffel (Döbler & Döbler, 1983, S. 132)

3.1.7 Begegnungsstaffel

Bei dieser Staffelform stehen sich zwei Gruppen in einer bestimmten Distanz gegenüber. Auf ein Startkommando laufen jeweils die ersten Läufer in die Mitte und lösen dort eine Aufgabe (z.B. übergeben oder tauschen eines Gegenstandes), laufen wieder zurück zur Gruppe und lösen den nächsten Läufer ab. Die Gegenstände können in der Mitte getauscht werden und mitgenommen werden um sie zurück bei der Gruppe beim jeweiligen nächsten Läufer zu übergeben. (vgl. Lang, 2007, S. 34)

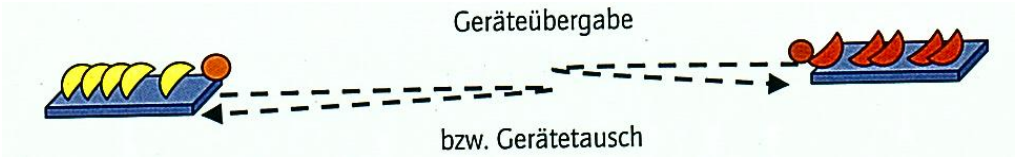


Abbildung 13 Begegnungsstaffel (Lang, 2007, S. 34)

3.1.8 Einbahnstaffel

Das Prinzip dieser Staffelform weist eher auf einen staffelähnlichen Wettbewerb hin bei dem mehrere Gruppen versuchen, auf ein Startkommando, ein vorgegebenes Ziel zu erreichen. „Ob diese Wettbewerbe zu den Staffeln gehören oder ob es sich lediglich um Vergleiche handelt, ist eine Frage der Definition.“ (Lang 2007, S. 35)

In die Laufwege können Aufgaben oder Hindernisse eingebaut werden um die Staffel attraktiver zu gestalten. Diese Einbahnstaffel lässt sich aber auch problemlos zu einer Wendestaffel umformen. (vgl. Lang, 2007, S. 35)

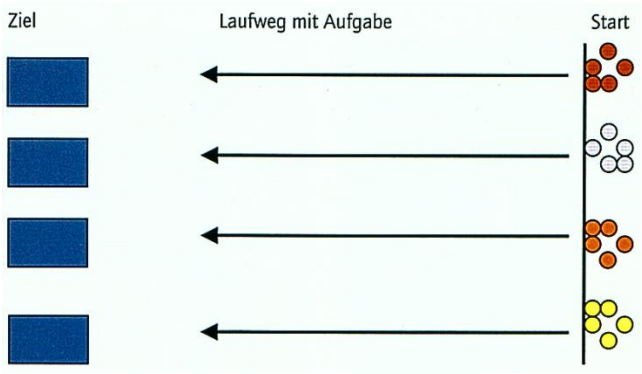


Abbildung 14 Einbahnstaffel (Lang, 2007, S. 35)

3.2 Anwendung im Unterrichtsfach Bewegung und Sport

Die Einsatzbereiche und die Verwendbarkeit von Staffelspielen im Fach Bewegung und Sport ist vielseitig und richtet sich nach unterschiedlichen Überlegungen, die für die Planung und Durchführung wichtig Diese richten sich zunächst einmal nach folgenden Fragestellungen:

Was ist das Ziel in der Unterrichtsstunde? Welche Materialien stehen zur Verfügung? Ist es ein Spiel für Zwischendurch oder soll es ein Gruppenwettbewerb für eine ganze Unterrichtseinheit werden? Wird drinnen oder draußen gespielt?

.

3.2.1 Einsatzzeitpunkt

Die Lehrkraft muss entscheiden, in welchem Unterrichtsteil, also zu Beginn, als Aufwärmprogramm, als Hauptteil oder zum Schluss, sich ein Staffelspiel am besten eignet. Grundsätzlich gilt, dass Spiele mit hohen Intensitäten, Sprints und längeren Wartezeiten als Aufwärmspiele weniger geeignet sind. Laut Münz (2009) sollen Staffelspiele im Training nach dem normalen Aufwärmprogramm stattfinden und mindestens 20 Minuten dauern.

Stattdessen können Spiele verwendet werden, bei denen alle Schülerinnen und Schüler gleichzeitig in moderater Bewegung sind. Für das Aufwärmen eignen sich besonders Spiele aus dem Bereich der „Kleinen Spiele“, in denen alle Schülerinnen und Schüler bewegt werden. Die Gruppenbildungsphase, die oft schwierig und zeitintensiv ist, bietet sich an, hier in Form eines kleinen Spiels ins Aufwärmprogramm integriert zu werden. Solche Spiele werden im Kapitel Gruppenbildung genauer beschrieben.

Im Hauptteil eignen sich Staffelspiele besonders gut, weil da, nach dem Aufwärmen, die Intensitäten gesteigert werden können und gezielt Fertigkeiten wie Schnelligkeit, Schnellkraft und Kraftausdauer gefördert werden können. Nach einem Trainingsprogramm im Hauptteil

bietet sich ein Spiel als willkommener Abschluss für eine Unterrichtseinheit an, in dem sich die Kinder in einem Wettkampf miteinander messen können. Auch in diesem Unterrichtsteil können Staffelspiele angeboten werden.

3.2.2 Einsatzbereiche

Die Entwicklung von konditionellen Fähigkeiten, wie Schnelligkeit, Ausdauer und Kraft ist, vor allem im Anfängerbereich, sehr komplex und herausfordernd. Durch die spielerische methodische Gestaltung von Staffelspielen können allgemeine sowie gezielte Fähigkeiten entwickelt werden. Schnelligkeit und Laufen sind bestimmende Elemente eines Staffelspiels. Münz (2009, S. 27) meint, dass es bei Staffeln in erster Linie um Schnelligkeit geht und fordert Kinder auf, bei Staffelspielen „Gas“ zu geben.

Für die Lehrkraft bedeutet das, darauf zu achten, Staffelspiele lauf- und schnelligkeitsorientiert anzuleiten. Bei Staffelspielen wechseln sich mehrere Phasen des Spielverlaufs ab. Es gibt anstrengende Phasen und Geschwindigkeitssteigerungen, die kontinuierlich vom nachlassenden Spieltempo und Pausen abgelöst werden. (Döbler & Döbler, 1983, S. 40)

„Durch diesen ständigen Wechsel von Belastung und Erholung, Spannung und Entspannung ist eine hohe Übungsintensität möglich.“ (Döbler & Döbler, 1983, S. 41)

Erfahrungsberichten zufolge werden Pausen und lange Wartezeiten bei Staffelspielen oft kritisch betrachtet, weil dadurch Kinder ohne Beschäftigung sind und eine gewisse Langweile oder Unruhe entstehen kann, die sich auf den Ordnungsrahmen, wie z.B. in Form von störender Lautstärke und Konzentrationslosigkeit, auswirken kann.

Döbler & Döbler (1983) entgegnen, dass in einem unmittelbaren Leistungsvergleich, kurze Erholungspausen im Spielverlauf Voraussetzungen schaffen, um mit hoher Konzentration die Anforderungen weiterhin zu erfüllen. (Döbler & Döbler, 1983, S. 41) Demnach bedeutet das, dass kurze Pausen bei hohen spielerischen und läuferischen Intensitäten sich positiv auf die Leistungs- und Konzentrationsfähigkeit auswirken können.

Das Ziel eines Schnelligkeitstrainings ist, einzelne Bewegungen mit hohen Bewegungsgeschwindigkeiten ausführen zu können. „Das Training der Schnelligkeit ist daher auch belastungsmethodisch durch eine hohe bis maximale Intensität (Beschleunigung, Geschwindigkeit, Frequenz) charakterisiert.“ (Schnabel, Harre, Krug & Borde, 2003, S. 306)

Die grundlegende Methode für das Schnelligkeitstraining ist die Wiederholungsmethode, bei der Belastungen in Kurzserien gebündelt werden und Serienpausen eingebaut werden. „Die Pausendauer sollte zwischen etwa 2 bis 5 Minuten betragen und aktiv gestaltet werden.“ (Schnabbel et al., 2003, S. 308)

Die Ermüdung des Sportlers steigt mit zunehmender Übungswiederholung bzw. Übungsdauer in Abhängigkeit von der Belastungsintensität. (vgl. Schnabbel et al., 2003, S. 210) Aus trainingswissenschaftlicher Sicht, sind solche Pausen bei hohen Intensitäten und Belastungen sinnvoll um Überforderung, Ermüdung und Leistungsminderung zu vermeiden.

Ein Staffelspiel kann so gestaltet werden, dass das Ziel einer Trainingseinheit darin besteht, die Beinkoordination zu fördern. Verschiedene Aufgaben, wie Schrittfolgen, Beinbewegungen, Sprünge, Knie-Hebeläufe, usw. können gezielt für das Beintechniktraining verwendet werden. Die korrekte und saubere Ausführung der Aufgaben ist sehr wichtig und muss beachtet werden. Hier gilt der allgemeine Grundsatz, dass Qualität vor Quantität gewählt werden muss. Aus diesem Grund ist es wichtig darauf zu achten, dass die primäre Eigenschaft von Staffelspielen, also die Schnelligkeit, nicht die korrekte Bewegungsausführung behindert. Auf Gleichgewichtsübungen oder das Überwinden von hohen Hindernissen sollte deswegen bei Staffelspielen verzichtet werden.

Auch Döbler & Döbler (1983) betonen, dass die Laufleistung und die Entwicklung der Schnelligkeitsfähigkeit bei Staffelspielen im Vordergrund stehen. „Durch Überklettern, Überspringen, Durchkriechen und Mitführen von Geräten sowie durch die Veränderung der Fortbewegungsart können sie auch zur Schulung koordinativer Fähigkeiten beitragen." (Döbler & Döbler, 1983, S. 127) Dabei ist jedoch zu beachten, dass Distanz, Höhe oder Aufgabenkomplexität immer an die Schnelligkeit und Belastungsdauer so angepasst werden, dass ein gefahrloser und dennoch trainingswirksamer Ablauf gewährleistet ist.

Münz (2009) verwendet Staffelspiele und Staffelwettbewerbe als effektive Trainingsmethode im Volleyball-Nachwuchstraining und meint, dass der Wettkampfcharakter den Siegeswillen, die Motivation und den Teamgeist schult und daher immer zum Trainingsprogramm dazu gehören sollte. (vgl. Münz, 2009, S. 26) Bei Staffelwettbewerben können drei Trainingsschwerpunkte gesetzt werden:

1. Staffelspiele ohne Gerät zur Verbesserung der Beinkoordination
2. Staffelspiele mit Gerät (z.B. Ball, Stab, Turnbank,usw.)
3. Staffelspiele mit Sportspielcharakter (z.B. Volleyball, Handball, Basketball, usw.)

„Das Staffeltraining kann durch einfache Veränderungen der Lauf- oder Wurfart, mit Körperdrehungen, Zusatzaufgaben wie Hinsetzen oder Hinlegen, der Anzahl der Bälle und der Veränderung der Netzhöhe, der Feldgröße oder auch Bodenberührung des Balles abwechslungsreich gestaltet werden." (Münz, 2009, S. 26)

Die Anwendungsbereiche im Unterrichtsfach Bewegung und Sport sind breit gefächert. Es besteht die Möglichkeit drinnen, so wie draußen im Freien zu Spielen. Sogar Formen im Wasser oder im Schnee werden bei Rösch (1966) beschrieben. Die meisten Autoren konzentrieren sich jedoch auf die Variante in der Halle oder am Sportplatz, weil diese Spiele

häufig mit einem größeren Materialaufwand verbunden sind. Prinzipiell ist alles möglich und von der Kreativität der Lehrkraft, aber auch von der Mitgestaltung der Schülerinnen und Schüler abhängig. In erster Linie richtet sich der Einsatz solcher Spiele nach den Zielen, den Umweltfaktoren und den individuellen Möglichkeiten der Lehrkräfte und der Spielteilnehmer.

3.3 Probleme und Lösungen

Das Spiel an sich, als Phänomen betrachtet, hat eine doppelte Betrachtungsweise. Es kann zum pädagogischen Ideal- oder Problemfall werden wenn die Kennzeichen des Sportspiels nicht beachtet werden. Diese Kennzeichen stehen in einem inneren Zusammenhang und betreffen folgende Überlegungen von Söll (2008):

- Das Sportspiel besteht aus einer Kette von Wettbewerbssituationen in denen die Teilnehmer/innen in einen „unmittelbaren Vergleich“ treten. (Söll, 2008, S. 342)
  Das Ergebnis dieses Vergleichs lässt somit den Erfolg der einen und den Misserfolg der anderen feststellen. Anders als bei „kooperativen Spielen“ geht im Sportspiel immer ein Sieger oder Verlierer hervor. Die Wichtigkeit und Bedeutung des Ergebnisses liegt jedoch letztendlich bei den Teilnehmerinnen und Teilnehmern, die sie dem Sportspiel beimessen.

- Das Sportspiel ist dementsprechend ein für sich selbst genügender Aktionsablauf genauso wie ein ergebnisorientierter Wettkampf. Aus sportpädagogischer Sicht ist schon ein alleiniges Zustandekommen und Gelingen eines Sportspiels ein Erfolg und das „Miteinander Spielen“ aus methodischen und pädagogischen Gründen ein positiver Vergleich zum schlichten Leistungsvergleich.

- Der Gegner ist Gegenspieler sowie Mitspieler, denn wenn er fehlt oder aus irgendeinem Grund nicht mehr spielen möchte, hört das Spiel auf.

(vgl. Söll, 2008, S. 343)

Dies sind die elementaren Voraussetzungen für das Zustandekommen eines Spiels im Bewegungs- und Sportunterricht sowie im allgemeinen Sporttreiben. Jede Person, die an einem Sportspiel teilnimmt, muss sich dieser Voraussetzungen und Kennzeichen bewusst sein um ein Spiel oder einen Wettkampf erfolgreich durchführen bzw. durchspielen zu können. Es ist ein Einverständnis von allen Teilnehmern, dass unter Einhaltung bestimmter Regeln, um den Sieg oder das Spielziel miteinander und gegeneinander zu wetteifern.

Der Wettkampf oder der Wettbewerb sind die auffälligsten Kennzeichen des Sports, in dem Sieg und Niederlage als bestimmendes Merkmal in Form von körperlich erbrachter Leistung

hervorgeht. Der Wettbewerb ist demnach eine relativ einfache und effektive Möglichkeit Leistung sichtbar und vergleichbar zu machen. (vgl. Söll & Kern, 2005, S. 143)

Deswegen hat der Wettbewerb bzw. der Wettkampf die Funktion einer Leistungsfeststellung, die für die Bewertung in verschiedenen Vergleichssportarten als Wettkampfsystem notwendig ist. Daraus ergibt sich für die Thematik der vorliegenden Arbeit die Frage nach der Sinnhaftigkeit der Verwendung dieses Verfahrens im Bewegungs- und Sportunterricht. Um das zu beantworten, ist die Bewertung des Wettbewerbs aus gesellschaftlicher Sicht nötig. Dabei stellt sich zusätzlich die Frage, „ob Wettbewerb ein der Menschheit innewohnender Urtrieb ist, der in seinem Kraft-, Fähigkeits- und Könnensvergleich einstmals eine existenzerhaltende Bedeutung hatte, oder ob hier eine moderne Fehlentwicklung vorliegt, die in ihrem übersteigerten Konkurrenzstreben gar die Zukunft der Menschheit gefährdet.“ (Söll & Kern, 2005, S. 144)

Die Antwort darauf, ist je nach Sichtweise, unterschiedlich. Man kann jedoch davon ausgehen, dass der Wettbewerb „ein aus Urzeiten überkommendes Grundbedürfnis des Menschen ist, das nach wie vor eine nicht zu unterschätzende psychologische und soziologische Bedeutung hat, bei Männer etwas mehr als bei Frauen und im jüngeren Lebensalter deutlich höher als im höheren.“ (Söll & Kern, 2005, S. 144)

Der Begriff Wettkampf ist demnach soziokulturell in unserer Gesellschaft verankert, ist geschlechts- und altersspezifisch unterschiedlich und hat eine wesentliche Bedeutung im anthropologischen Kontext.

Im Zusammenhang mit der Bearbeitung der Fragestellungen dieser Arbeit ist es wichtig, Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe genauer zu untersuchen. Zunächst soll der wettkampforientierte Charakter dieser Spiele erklärt werden.

Söll & Kern (2005) unterscheiden folgende Einteilungen von Wettbewerbsformen im Klassenverband:

- als Einzelwettbewerb, bei dem eine Person als Sieger festgestellt wird
- als Gruppenwettbewerb, bei dem die Gruppe, durch Addition der Einzelleistungen als Sieger hervorgeht
- als Mannschaftswettbewerb, bei dem nur die gesamte Mannschaftleistung zählt (vgl. Söll & Kern, 2005, S. 144)

Die hier, für diese Arbeit relevante Wettbewerbsformen sind Gruppenwettbewerbe und Mannschaftswettbewerbe. Bei Gruppenwettbewerben werden Einzelleistungen in einem gesamten Gruppenergebnis festgestellt. Der Erfolg der Gruppe hängt unabhängig vom Beitrag des Einzelnen ab. Bei Staffeln wird jedoch auf die Feststellung der Einzelleistung verzichtet, jedoch beeinflusst diese das Gesamtergebnis. „Dies macht auch die besondere Attraktivität

der Staffeln aus.“ (Söll & Kern, 2005, S. 148) Das Ergebnis wird zwar von der einzelnen Teilleistung beeinflusst, dennoch wird es durch das Zusammenspiel von allen Wettkampfteilnehmern gemeinsam erreicht. (vgl. Söll & Kern, 2005, S. 148)

Trotzdem birgt ein Mannschaftswettbewerb in einem Unterricht eine gewisse Gefahr, die sich auf verschiedene Situationen negativ auswirken kann. Organisatorische, pädagogische, persönliche und emotionale Schwierigkeiten können durchaus bei dieser leistungsorientierten selbst- aber auch sozialzentrierten Wettbewerbsform entstehen. Selbst bei erfahrenen Lehrkräften kann die Durchführung von Staffelwettbewerben mit einigen Problemen verbunden sein. (vgl. Söll & Kern, 2005, S. 190)

Eine kritische und reflektierte Betrachtungsweise dieser Probleme, die durchaus immer wieder vorkommen und somit Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe in ein Zwielicht bringen, ist nötig um lösungsorientierte Maßnahmen zu finden, damit diese Schwierigkeiten nicht entstehen.

Methodische Probleme bei der Durchführung von Staffelspielen können bei der Gruppenbildung, beim Staffelstart und beim Ablöseverfahren entstehen. Auch die Feststellung des Siegers ist nicht immer eindeutig und somit oft mit problematischen Momenten verbunden. Unterzahl bzw. Überzahl und Leistungsschwäche mancher Schülerinnen und Schüler können genauso Schwierigkeiten in der Durchführung von Staffelwettbewerben bereiten. Laut Lang (2007, S. 7) ergeben sich diese Probleme nicht aus dem Spiel an sich, sondern durch unüberlegten Umgang. In den folgenden Unterkapiteln werden Überlegungen zu den genannten Situationen gemacht, die das mögliche Problem und gleich darauf die dazu passende Lösungsstrategie beschreiben.

3.3.1 Gruppenbildung

Die meisten Probleme entstehen noch bevor das Spiel tatsächlich begonnen hat, in der Phase der Gruppenbildung. Deswegen sollten sich an dieser Stelle über diesen Prozess der Teambildung und der Gruppeneinteilung Gedanken gemacht werden um hier im Vorhinein Problemen und frustrierenden Situationen, die das Spiel zerstören oder gar nicht erst zustande kommen lassen, entgegen zu wirken. Für viele Lehrkräfte ist das schon meist eine Herausforderung. „Ein geeignetes Team für einen Mannschaftssport zu finden und zusammenzustellen, ist eine äußerst schwierige Aufgabe.“ (Polzer, 2003, S. 49)

Um diese Aufgabe bewältigen zu können, muss die Gruppenbildung genauer betrachtet werden. Man unterscheidet drei verschiedene Formen der Teambildung:

- die fremdbestimmte, bei der die Auswahl der Teammitglieder von außen stehenden Personen getroffen wird

- die selbstbestimmte, bei der die Schülerinnen und Schüler selbst auswählen
- die zufallsbedingte Teambildung, als neutrale Art der Teambildung (Polzer, 2003, S. 49)

In der Schule fließt zwar in jeder Methode die fremdbestimmte Form der Teambildung natürlich mit hinein, da die Lehrkraft immer den ersten Impuls gibt. Dabei wird den Schülerinnen und Schülern die Verantwortung entzogen, selbständig zu entscheiden, wie sie ihre Teams bilden wollen. (Polzer, 2003, S. 49)

Polzer (2003, S.49) beschreibt in ihrer Diplomarbeit, dass es nicht nur aus erzieherischer sondern auch aus organisatorischer Sicht sinnvoll ist, Kinder und Jugendliche über die funktionellen Ziele des Sportunterrichts zu informieren, damit sie bei der Gruppenbildung die benötigten Anforderungen berücksichtigen können. Das ermöglicht in weiterer Folge, dass Schülerinnen und Schüler selbst festlegen dürfen, mit wem sie ein Team bilden, nach der Methode der selbstbestimmten Teambildung. (Polzer, 2003, S. 51) Dies kann nach dem Prinzip der Selbstzuordnung geschehen, in dem in einer gewissen Reihenfolge jede Person sich jeweils für ein Team entscheidet. (vgl. Polzer, 2003, S. 51)

Weiteres kann die Zuordnung auch nach der eigenen Selbsteinschätzung stattfinden. Diese Methode sollte leistungsmäßig ausgeglichene Teams ergeben. Das setzt jedoch voraus, dass Schülerinnen und Schüler bereits in der Lage sind, sich selbst beurteilen zu können. (vgl. Polzer, 2003, S. 52) Diese Methode der Teamzusammenstellung durch Selbstzuordnung kann jedoch Versagensängste mit verbundener Unsicherheit hervor rufen. Die Schülerinnen und Schüler haben Angst, „den Erwartungen ihrer Kollegen und Kolleginnen nicht zu entsprechen“ (Polzer, 2003, S. 46) und schätzen sich selbst falsch ein. Bei der freien Teambildung wird ein hohes Maß an Selbstständigkeit erfordert, da die Schülerinnen und Schüler für das geplante Spiel selbständig, ohne der Hilfe der Lehrkraft, gleichstarke Teams erstellen sollen.

Häufig entscheiden sich Lehrpersonen für die zufallsbedingte Teambildung. Sie erweist sich oft als die effektivste Methode, die möglichst wenig Zeit erfordert und keine Schülerinnen und Schüler benachteiligt. Oft bieten „klassische“ Formen von Gruppenbildungen Anlass für Streitigkeiten und Probleme. Das Abzählen lassen wird durch rechtzeitigen Positionswechsel manipuliert, sodass meist gleichstarke Freundschaftspaare zusammen kommen und somit ungleichstarke Gruppen entstehen. Beim „klassischen Wählen lassen“ werden Leistungsschwächen mit frustrierender und diskriminierender Wirkung offensichtlich aufgezeigt. Das wirkt sich negativ auf das Selbstbild sportschwacher Schülerinnen und Schüler aus und erzeugt zusätzlich sozialen Druck. Die Wahl durch Mannschaftsführer wird allerdings als „ein durchaus probates Mittel, die beiden wichtigsten Gruppenbildungskriterien, nämlich Leistung und Sympathie, unter einen Hut zu bringen“ angesehen. (Söll, 2008, S. 103) Laut Lang

(2007, S. 9) wird diese Methode aber als eine der schlechtesten aller denkbaren Möglichkeiten der Gruppenbildung bezeichnet, weil leistungsschwache oder unbeliebte Schülerinnen und Schüler zum Schluss gewählt werden und es somit für sie eine demütigende Prozedur darstellt. (vgl. Söll, 2008, S. 103)

Dabei lassen sich Gruppen mit unterschiedlichen Formen und geschickter Organisation stressfrei bilden. Zufallsbedingte Wahlmethoden können eingesetzt werden um Teams relativ schnell erstellen zu können. Es kann unterschieden werden zwischen den Einteilungen in Paare, gleich große Gruppen oder zwei Klassenhälften. Der Gruppenbildungsprozess eignet sich hervorragend als kleines Spiel oder als Aufwärmprogramm, das anhand folgender praktischer Beispiele arrangiert werden kann um Paare zu bilden:

- Alle Kinder laufen (mit oder ohne Zusatzaufgaben) durch die Halle oder über den Sportplatz. Auf ein Zeichen (Musikstopp, Klatschen, Pfiff, usw.) müssen sie sich so schnell wie möglich in Zweiergruppen zusammenfinden.
- Die Schülerinnen und Schüler üben mit Handgeräten (Basketbälle, Volleybälle, Gymnastikbälle, usw.) und müssen auf ein Kommando mit einer Schülerin oder Schüler mit demselben oder einem anderen Ball zusammen gehen.
- Durch ein Fangspiel soll ein zuvor bestimmtes Schüler/innen-paar andere fangen. Dadurch sollen Paare gefangen werden indem, wenn die erste Viererkette gegründet wird, sich diese teilt und weiter fängt bis schließlich alle Schülerinnen und Schüler gefangen wurden und Paare gebildet haben. (Lang, 2007, S.9)

Folgende Möglichkeiten bieten sich an, um die Klasse in zwei gleich große Gruppen zu teilen:

- Alle Schülerinnen und Schüler laufen willkürlich durch die Sportstätte und müssen sich auf ein Kommando so schnell wie möglich in eine Zweiergruppe zusammenstellen. Einer der beiden Schülerinnen oder Schüler stellt sich danach auf die rechte, der andere auf die linke Seite des Spielfeldes.
- Alle Schülerinnen und Schüler spielen bzw. üben mit roten und blauen Gymnastikbällen. Danach gehen die, mit roten Bällen auf die linke, die mit blauen Bällen auf die rechte Seite. Davor muss die auf die Klassengröße entsprechende Anzahl an Bällen zur Verfügung gestellt werden.
- Gleich am Beginn der Stunde, z.B. beim Betreten der Sportstätte, bekommt jede Schülerin, jeder Schüler abwechselnd einen roten oder blauen Ball, oder Mannschaftsband um die Gruppe nachher teilen zu können.
- Daraus lässt sich ein Fangspiel arrangieren: Der Fänger bekommt ein rotes Band und muss freie Schülerinnen oder Schüler fangen. Der „Gefangene“ bekommt ein blaues

Band von der Lehrperson und muss dem anderen Fänger helfen. Der nächste „Gefangene“ bekommt wieder ein rotes bis alle Bänder verteilt sind. (Lang, 2007, S. 10)

Für die Zusammenstellung einer Gruppe eignen sich folgende Lösungsvarianten:

- Einteilung nach Geburtsmonaten, Geburtstagen, Anfangsbuchstaben des Vor- oder Nachnamens, T-Shirt-Farbe oder Körpergröße. (Polzer, 2003, S. 53)
- Alle Schülerinnen und Schüler laufen kreuz und quer. Auf ein Zeichen müssen sie sich schnell in Dreier-, Vierer-, Fünfergruppen zusammenfinden und eine vorgegebene Aufgabe erledigen. Die zufällig entstandenen Gruppen bleiben für das nächste Staffelspiel zusammen.
- Durch Austeilen von Spielkarten (Ass – König – Dame – Bube – 10 – 9) der verschiedenen Farben (Kreuz, Pik, Herz, Karo) lässt sich einfach und zufällig eine Gruppe bilden. Wenn die entsprechenden Farben zusammen gehen, entsteht in einer Klasse mit beispielsweise 24 Kindern vier Gruppen mit jeweils sechs Schülerinne und Schülern. Wenn die entsprechenden Werte (also Asse, Könige, usw.) zusammen gehen, entstehen in diesem Fall sechs Gruppen zu je vier Schülerinnen und Schülern. Bei ungerader Schüleranzahl bekommt eine Farbe eine Karte mehr oder einen Joker und darf dann Helfer oder Schiedsrichter sein. (vgl. Lang, 2007, S. 10)

3.3.2 Staffelstart

Der Start beim Staffelspiel ist entscheidend für das Gelingen und die reibungslose Durchführung des Spieles bzw. Wettkampfs. Eine klar definierte Startzone sowie ein klar strukturierter Ordnungsrahmen sind von großer Bedeutung. Durch unbedachte Organisation kann es schon zu Problemen kommen, bevor das Spiel richtig begonnen hat. Folgende Punkte müssen davor eindeutig festgelegt werden:

- Die Ausgangsposition beim Start (z.B. aus dem Liegen, Sitzen, Stehen, usw.)
- Die Startzone (z.B. Matte, Markierungen, Hütchen als Orientierungshilfen)
- Das Startsignal (z.B. Pfiff, Klatschen, Ball fallen lassen, Zeichen, usw.)

(vgl. Lang, 2007, S. 25)

3.3.3 Ablösung

Eine unklare Festlegung beim Ablöseverfahren kann ernsthafte Gründe für Streitereien verursachen, die das Spiel und den Ordnungsrahmen zerstören können. Der Ablöseort muss klar definiert sein, am besten als „Ablöse-Zone“. Dafür eignen sich bestens Turnmatten, auf denen sich die Gruppen während dem gesamten Spielverlauf befinden, von wo aus gestartet wird, wo gewechselt wird und wo das Staffelspiel beendet wird. Durch kleinere Gruppen,

häufige Wiederholungen, schnelles „Drankommen“ und attraktive Zusatzaufgaben wird die Wartezeit verkürzt und kurzweilig. (vgl. Lang, 2007, S. 16)

Die häufigsten Probleme beim Ablösen sind das verfrühte Starten, das ungenaue „Abklatschen“ oder die misslungene bzw. falsche Übergabe eines Gegenstands. Folgende Beispiele sollen zeigen, welche Möglichkeiten sich als Ablöseverfahren gut eignen:

- „Der nächste Läufer hält, auf der Matte stehend, seinen ausgestreckten rechten Arm hinter einer hohen Malstange zur Seite. Der ankommende Läufer muss links an der Malstange vorbeilaufen und die Hand des nächsten Läufers berühren oder ihm einen kleinen Gegenstand in die ausgestreckte Hand übergeben. Der nächste Läufer kann somit erst starten, wenn er seinen Arm wieder zurückgezogen hat – sonst würde er die Malstange umwerfen.“ (Lang, 2007, S. 17)
- Der ankommende Läufer umläuft die ganze Gruppe auf der Matte und schlägt den nächsten Läufer von hinten ab oder übergibt ihm einen Gegenstand. (vgl. Lang, 2007, S. 19)
- Der ankommende Läufer umläuft die ganze Gruppe auf der Matte und rollt den transportierten Ball durch die gegrätschten Beine der gesamten Gruppe von hinten zum vorderen Läufer, der danach startet. (vgl. Lang, 2007, S. 18)
- „Der abzulösende Läufer steht mit gegrätschten Beinen mit dem Rücken zur Laufrichtung auf der Matte. Ein ankommender Läufer kriecht durch seine Beine. Erst jetzt ist die Ablösung erfolgt und der nächste Läufer kann sich umdrehen und starten.“ (Lang, 2007, S. 18)
- Der ankommende Läufer umläuft die ganze Gruppe, die eng nebeneinander auf dem Bauch im Liegestütz auf der Matte liegt. Die Gruppe macht nun eine „Brücke“, so dass der transportierte Ball durchgerollt oder ein Gegenstand durchgereicht werden kann. Wenn der Ball/ Gegenstand vorne beim nächsten Läufer angekommen ist, kann gestartet werden. (vgl. Lang, 2007, S. 18)
- „Der nächste Läufer steht gebückt und mit dem Rücken zur Laufrichtung vor der Matte. Der ankommende Läufer macht einen Bocksprung über ihn und gibt ihm auf diese Weise das Startzeichen.“ (Lang, 2007, S. 19)
- Der nächste Läufer muss, bevor er starten darf, auf der Matte Kleider anziehen bzw. wechseln (z.B. eine alte Hose, Jacke, Hut, usw.). Der ankommende Läufer startet den Nächsten indem er ihm ein Kleidungsstück übergibt. (vgl. Lang, 2007, S. 19)
- Die Läufergruppe heben ihr Turnmatte hoch. Der ankommende Läufer muss unter ihr durchkriechen. Nachdem die Matte fallengelassen wird, startet der Nächste. Ratsam ist es vorher die Reihenfolge der startenden Läufer auszumachen. Die Matte kann auch hochkant aufgestellt werden. Die Schüler sitzen links und rechts neben der Matte und halten sie fest. Der ankommende Läufer löst den „Mattenhalter“ ab.

- Der ankommende Läufer übergibt dem nächsten Läufer einen Schaumstoffwürfel. Dieser würfelt und darf erst starten wenn eine vorgegebene Zahl gewürfelt wurde. (vgl. Lang, 2007, S. 20)

3.3.4 Feststellung der Gewinner

Eine absolute objektive Feststellung der Sieger ist nicht immer einfach. Deswegen sollte eine eindeutige, mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam verbindliche Festlegung des Gewinners vor der Durchführung des Staffelspiels vereinbart werden. Auch hier eignen sich Turnmatten als Organisations- und Orientierungshilfen. Folgende Beispiele können als Möglichkeiten zur Ermittlung der Siegerteams dienen:

- eine bestimmte vorgegebene Position auf der Matte oder rundherum einnehmen (z.B. einen Kreis um die Matte herum bilden; nebeneinander auf der Matte sitzen, liegen, stehen; unter der Matte sitzen, liegen, stehen und diese hoch halten; usw.)
- der letzte Läufer mit einem Schaumstoffwürfel eine zuvor vereinbarte Zahl gewürfelt hat (Anmerkung: somit wird der Ausgang des Spieles vom Zufall und nicht von der Leistungsstärke/ Leistungsschwäche bestimmt)
- der letzte Läufer eine zuvor vereinbarte Aufgabe lösen muss (z.B. Kleidungsstück anziehen) (vgl. Lang, 2007, S. 21)

3.3.5 Unterzahl/ Überzahl

Es ist nicht immer möglich gleich große Gruppen zu bilden. Entweder bleiben einzelne Schülerinnen und Schüler übrig oder es fehlt eine Person, „so dass z.B. neben mehreren Vierergruppen auch eine Fünfergruppe (oder umgekehrt) zustande kommt.“ (Lang, 2007, S. 25) Die „schlechteste aller Möglichkeiten“ (Lang, 2007, S. 25) sei aber einzelne Schülerinnen oder Schüler deshalb aussetzen zu lassen. Besser wären folgende Vorschläge:

- Überschüssige Schülerinnen oder Schüler können als Schiedsrichter Kontroll- oder Zählaufgaben übernehmen und so der Lehrperson assistieren. Nach jedem Durchgang sollte auch diese Position gewechselt werden.
- Kleinere Gruppen bestimmen einen Schüler, der dann zwei Mal durchlaufen muss.
- Aufgabenstellungen so wählen, dass, wenn die ganze Gruppe daran arbeitet, „ein weiterer Schüler nicht ins Gewicht fällt und deshalb toleriert werden kann“ (Lang, 2007, S. 25).
- Die Lehrperson spielt statt einer Schülerin oder einem Schüler mit. Dies sollte jedoch eher eine Ausnahme bleiben.

3.3.6 Leistungsschwäche

Aussagen wie, „na toll, mit dem/ der verlieren wir ja!“ demotivieren und diskriminieren sportschwächere Schüler und Schülerinnen und verschlechtern das Klassenklima. Bei der Zusammenstellung und Gruppenbildung von Teams können kritische Momente entstehen, die Lehrkräfte, Kinder und Jugendliche überfordern und verunsichern. Nicht nur Sportschwäche, sondern auch mangelnde Sympathie können „ein Gefühl des Unbehagens auslösen oder die Teambildung sogar zum Scheitern bringen.“ (Polzer, 2003, S. 45)

Dabei gibt es „recht einfache Möglichkeiten, solche diskriminierenden Einwände gar nicht erst aufkommen zu lassen. Damit wird gewährleistet, dass auch sportschwächere Schüler ihren Beitrag zum Staffelgewinn leisten können.“ (Lang, 2007, S. 21) Hier einige von Lang (2007, S. 22) beschriebene Beispiele, wie man die Spielgestaltung und die Feststellung des Siegers weniger von der Einzelleistung sondern mehr vom Zufall abhängig macht:

- Ein Puzzle, das verdeckt am Wendepunkt liegt, soll zusammengesetzt werden. Jeder Läufer darf ein ein Puzzleteil umdrehen und einfügen.
- Jede Gruppe bekommt vor Spielbeginn eine Spielkartenfamilie zugeordnet (z.B. Pik). Jeder Läufer darf pro Lauf nur eine der Karten aufdecken. Wenn die Karte, der der Spielkartengruppe entspricht, darf sie mitgenommen werden, wenn nicht wird sie wieder umgedreht und liegen gelassen.
- „Es müssen Laufaufgaben in unterschiedlicher Länge im Zusammenhang mit gewürfelten Zahlen gelöst werden. Wer eine Zahl zwischen 1 und 3 würfelt, darf die kurze Strecke, wer eine Zahl zwischen 4 und 6 würfelt, muss die lange Strecke laufen.“ (Lang, 2007, S. 22)
- Gestartet darf erst wenn eine Zahl z.B. von 1 bis 3, 4 bis 6 oder eine andere Zahlenkombination bzw. Zahlensumme gewürfelt wird.
- Vor dem Start wird einmal gewürfelt. Die Zahlen werden gemerkt und als Punkte zusammengezählt. Gewonnen hat das Team, das am Schluss bzw. nach einer gewissen Zeit die meisten Punkte hat oder eine vorgegebene Punkteanzahl erreicht hat.
- Der Läufer zieht beim Wendepunkt eine Karte, auf der ein Begriff steht, der vom Läufer ohne Worte dargestellt und von der Gruppe erraten werden muss, bevor der nächste Läufer startet.

(vgl. Lang, 2007, S. 22)

Staffeln mit Zufallselementen eignen sich besonders gut um nicht die sportliche Leistung des Teams oder des Einzelnen hervorzuheben sondern den Spielausgang und den Sieg der Gruppe von nicht beeinflussbaren Faktoren abhängig zu machen. Das Spiel wird durch Elemente wie Glück, Strategie und Geschicklichkeit spannender und weniger leistungsspezifisch. (vgl. Lehmann, Liebich, Roßberg & Uhlig, 2016, S. 14)

Durch mehrere unterschiedliche eingebaute Aufgaben (z.B. Geschicklichkeitsaufgabe, Kraftaufgabe, usw.) werden individuelle Stärken der Kinder berücksichtigt. Die Gruppe darf vor Beginn festlegen, welches Gruppenmitglied welche Aufgabe bewältigen will bzw. wer am besten für welche Aufgabe geeignet ist:

- „Es erfolgen je zwei Läufe ohne Ball und zwei Balldribblings über eine lange Strecke, eine Geschicklichkeitsaufgabe (Balancieren eines Tennisballs auf deinem Löffel über eine kurze Strecke) und eine „Kraftaufgabe“ (Transport dreier großer Medizinbälle über eine kurze Strecke)“. (Lang, 2007, S. 22)

Handicaps und Erleichterungen können eingebaut umso „stärkere“ Schülerinnen und Schüler zu fordern und „Verlierer-Mannschaften“ zu fördern. Hier folgendes Beispiel:

- „Die Mannschaft, die einen Staffeldurchgang verloren hat, darf ihre Startposition um einen halben Meter vorverlegen – oder jene, die gewonnen hat, muss einen halben Meter zurück. Auf diese Weise ergeben sich nach fast jedem Durchgang neue Sieger und Verlierer.“ (Lang, 2007, S. 23)

Auch ein Wechsel der Teams bietet die Möglichkeit, „leistungsstarke und leistungsschwache Schüler immer wieder neu zusammenzubringen, Gruppen neu zu gestalten und so jedem die Chance des Gewinnens – aber auch des Verlierens – zu ermöglichen.“ (Lang, 2007, S. 23) Ein Beispiel solch einer Adaption:

- Nach jedem bzw. jedem zweiten Durchgang wechselt ein Teammitglied zum nächsten Team weiter, indem der hintere Spieler an die Spitze der nächsten Mannschaft wechselt.

3.3.7 Weitere Überlegungen und kritische Aspekte

Wie schon einleitend erwähnt, werden Staffelspiele als Spielform im Unterricht kritisch betrachtet. Einige dieser Kritikpunkte wurden im oberen Kapitel Probleme und Lösungen lösungsorientiert bearbeitet. Dennoch bleiben noch weitere kritische Überlegungen offen, die bedacht werden müssen. Lang (2017) beschreibt, was unbedingt bei der Planung von Staffelspielen und Gruppenwettbewerben vermieden werden sollte. Deswegen müssen Staffelspiele, die in der Literatur vorgestellt werden, immer auch kritisch hinterfragt werden, weil diese möglicherweise ein Verletzungsrisiko darstellen könnten.

Die Wand als Ziel oder als Wendemarke einzusetzen eignet sich nicht, da Unfälle, vor allem im Handgelenksbereich, provoziert werden. Auch Formen der „Schubkarre“ die meist als „Schubkarren-Rennen“ in der Fachliteratur als attraktive Form eines Staffelspiels vorgeschlagen werden eignen sich nicht. Bei diesem Partnerlauf fasst die Läuferin oder der Läufer ihre/ seinen Partnerin/ Partner an den Beinen. Die Partnerin/ der Partner läuft auf den Hän-

den. Die Läuferin bzw. der Läufer ist zu Fuß schneller und schiebt die Partnerin/ den Partner in der Eile nach vorne, sodass ein Sturz auf das Gesicht nicht zu vermeiden ist. Zusätzlich bewirkt der Halt an den Füßen der Partnerin/ des Partners ein „Durchhängen“ der Wirbelsäule, was nicht besonders förderlich für den Rücken ist. (Lang, 2017, S. 15)

In der Literatur werden oft Staffelspiele mit Gleichgewichtsaufgaben vorgestellt. Das Balancieren über Hindernisse ist jedoch sorgsam und bewusst durchzuführen. Durch den Wettkampfcharakter und das damit verbundene hohe Tempo der Staffelspiele können durch die schnelle Ausführung von Gleichgewichtsaufgaben Unfälle durch Stürze entstehen. Auch das Klettern und Überwinden von hohen Hindernissen kann unter Wettkampfbedingungen Stürze provozieren. Es besteht die Gefahr, dass Kinder in der Eile aus großer Höhe abspringen oder unkonzentriert ein Hindernis überwinden und sich so Verletzungen zu ziehen. Der Geräteeinsatz bei Transport-Staffeln als Partnerübung sollte gut überlegt sein. In Spielesammlungen werden solche Staffeln beschrieben, bei denen Kinder zusammen in einem offenen Kasten laufen. Sollten beide stolpern, ist ein Abfangen unmöglich, da die Hände durch den Kasten fixiert sind. Schwere Verletzungen sind dann unvermeidbar. (Lang, 2017, S. 15)

Es ist oft ratsam, den Wettkampf zuerst in einem Probelauf durchzuführen um zu sehen, ob der Spielgedanke und die Spielregeln von allen Spielenden verstanden wurden. (Döbler & Döbler, 1983, S. 37) Das Einführen und Vorstellen neuer, unbekannter Spiele im Bewegungs- und Sportunterricht erfordert Zeit und Ruhe. Ein klarer Ordnungsrahmen und Konzentrationen sind wichtig, um ein Spiel oder eine Übung richtig erklären zu können. In der Praxis hat sich gezeigt, dass nach dem Aufbau und dem Erklären eines Spiels mit Wettkampfcharakter, ein Probelauf Unklarheiten und mögliche Konflikte zu Beginn abbaut. Frustrationen, die durch Missverständnisse entstehen, können so vermieden werden.

Eine weitere Möglichkeit, ist es, eine Spielidee offen zu formulieren um Spiel- und Lernsituationen zu schaffen. Kolb (2007) beschreibt, dass auf diese Weise ein verlaufs- und ergebnisoffener genetischer Spielprozess in Gang gesetzt wird, der mit großer Wahrscheinlichkeit Spielkonflikte mit sich bringt. Das bietet Anlass für Diskussion, Reflexion und eine mit Schülerinnen und Schülern gemeinsame Weiterentwicklung des Spiels. (vgl. Kolb, 2007, S. 221)

Sportlehrkräfte können sich bei Spielstörungen zunächst bewusst im Hintergrund halten, um den Spielenden die Möglichkeit zu geben, selbst Konflikte zu lösen, z.B. durch die Einführung neuer, zusätzlicher Regeln. Durch diese kommunikative Auseinandersetzung in der Gruppe können Spielprobleme erfasst und unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten erarbeitet werden. (vgl. Kolb, 2007, S. 221) Um dieses Konzept eines erziehenden und reflektierten Unterrichts anwenden zu können, eignen sich genau solche Probedurchläufe und anschließende Reflexionen besonders gut. Dafür ist es allerdings wichtig, genügend Zeit einzuplanen.

3.4 Dynamische Prozesse eines Staffelspiels

Nachdem Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe systematisch analysieret wurden, bedarf es einer genaueren Betrachtung in Bezug auf Prozesse des praktischen Ablaufs. Genauer gesagt, sollen dynamische Prozesse innerhalb eines Bewegung- und Sportunterrichts mit dem Unterrichtsthema Staffelspiel und Gruppenwettwerb bearbeitet werden.

Hier stellt sich die Frage, welche Fähigkeiten, Kompetenzen und Verhaltensmuster erlernt werden sollen, anhand eines Spiels, das oft in Verruf geraten ist, eben diese Kompetenzen, nicht fördern zu können. Bevor Kritik am Diskurs geübt wird, müsste sachlich und theoretisch betrachtet werden, in welchen Situationen diese Spiele förderlich für Kinder und Jugendlichen sein können und was dynamisch in einer Staffel passiert.

Schülerinnen und Schüler lösen im Rahmen eines Regelwerks Aufgaben unter Präzisions- und/ oder Zeitdruck. In diesem Spiel mit Wettkampfcharakter werden Schülerinnen und Schüler aufgefordert, gleich mehrere Aufgabenaspekte zu erledigen in dem sie miteinander kommunizieren, sich organisieren, Zeit einteilen, wettkämpfen, kooperieren, aber individuell das Beste geben.

3.4.1 Die Bedeutung von Kommunikation im sportlichen Handeln dargestellt am Beispiel Staffelspiel und Gruppenwettbewerb

Kommunikation ist die Grundlage menschlichen Verhaltens. Nach dem Axiom von Watzlawick (2007) ist es unmöglich nicht zu kommunizieren. „Man kann **nicht** nicht kommunizieren“, denn ob man handelt oder nicht handelt, spricht oder schweigt, kommuniziert man und beeinflusst somit andere. (vgl. Watzlawick, 2007, S. 50)

In jedem Inhalt einer Mitteilung steckt eine Information, die der Sender an den Empfänger sendet. Außerdem enthält diese Information auch den Hinweis, wie der Sender vom Empfänger verstanden werden möchte. (vgl. Watzlawick, 2007, S. 53)

Im sportlichen Handeln finden gleiche Kommunikationsprozesse statt, bei denen Informationen zwischen allen Beteiligten ausgetauscht werden. Meistens passiert dieser Austausch nonverbal. „Der Sportunterricht lebt in weiten Teilen gerade von der Vielfalt und Kraft der nonverbalen Kommunikation!“ (Klingen, 2001, S. 166) Dieser Aussage nach wird deutlich, dass Kommunikation im Sportunterricht mehr über nonverbale Signale als über gesprochen Sprache erfolgt. Mimik, Gestik, Blickverhalten und Körperorientierung können verbale Kommunikation untermauern, modifizieren oder sogar konterkarieren. (vgl. Klingen, 2001, S. 166) Durch nonverbales Verhalten können motorische, emotionale und soziale Lernprozesse verstärkt werden und meistens mehr aussagen, als viele Worte. Der unterrichtsökonomische

Effekt nonverbaler Kommunikation ist dabei auch nicht zu unterschätzen. (vgl. Klingen, 2001, S. 167)

Wie verläuft nun der Kommunikationsprozess innerhalb eines Sportunterrichts? Zunächst muss der Sachverhalt, also die Regeln und der Spielablauf von der Lehrperson erklärt und von den Schülerinnen und Schülern verstanden werden. Prägnanz und Klarheit muss innerhalb dieses Verstehensvorgangs beachtet werden. Es sollte genügend Zeit für Fragen und Gedankenaustausch eingeplant sein. Nachdem das Ziel, der Gegenstand und die Rahmenbedingungen klar formuliert sind, finden nun Kommunikationsprozesse in Form von Schülergruppengesprächen statt. Die Lehrperson beobachtet den Gesprächs- bzw. Gruppenprozess und bringt sich nur dann ein, wenn die Gruppe das Problem selbst nicht lösen kann. Feedback kann zwischendurch oder am Unterrichts- bzw. Spielende eingebracht werden. (vgl. Klingen, 2001, S. 24 ff.)

Bei einem Staffelspiel hängt die Kommunikation, wie bereits davor erwähnt, in erster Linie von der Aufgabenstellung ab. Staffeln, in denen zusätzliche Aufgaben, wie z.B. das Aufdecken von Memory-Kärtchen oder der Aufbau von Steinblöcken, erfordern hohe Kommunikationsbereitschaft der Mitspielenden, wo hingegen bei rein lauforientierten Staffeln die Kommunikation eher im Hintergrund steht.

Das verbale bzw. nonverbale Signalisieren verschiedener Abläufe, wie z.B. das Einnehmen einer bestimmten Position beim Ablöseverfahren, zeigt einen ständigen Kommunikationsverlauf. Am Beispiel des Staffelspiels „Tunnelball“ lässt sich der Kommunikationsprozess folgendermaßen erklären:

Der Startspieler ruft „Hoch“ und fordert damit seine Mitspieler auf, aus der Startposition in der Bauchlage in die Liegestützposition überzugehen. Alle Spieler bis auf den letzten folgen dieser Anweisung affirmativ. Nachdem der Ball durch den „Tunnel“ gerollt wurde. Nimmt der Startspieler die gleiche Position seiner Mitspieler ein. Der letzte Spieler nimmt den Ball auf und läuft mit ihm zum Anfang ruft wieder „Hoch“ und der nächste Durchgang fängt wieder an.

In diesem Staffelspiel wird verbal ein Kommando erteilt um einen automatischen, selbstgesteuerten Spielablauf einzuleiten und bis zum Spielende aufrechtzuerhalten. Mit diesem Startsignal werden andere zur Aktion aufgefordert. Schülerinnen und Schüler lernen, miteinander zu kommunizieren, Anweisungen zu erteilen und diese auch zu befolgen.

3.4.2 Das Moment der Organisation im Sportunterricht unter der Berücksichtigung von Staffeln

Am Anfang eines Staffelspiels, nachdem die Regeln und Aufgaben erläutert wurden, ist es üblich in der Gruppe eine mögliche Strategie zu besprechen. Meistens werden die Reihenfolge bzw. die Aufgabenrollen der Läuferinnen und Läufer organisiert. Dies passiert entweder durch die Vorgabe der Lehrperson oder Schülerinnen und Schüler bestimmen selbst indem die jeweiligen Rollen im allgemeinen Einverständnis verteilt bzw. übernommen werden. Am Beispiel des Spiels „Tunnelball“ organisieren sich die Schüler/innen nach der Vorgabe der Lehrperson. Der Startspieler bzw. der Endspieler wird entweder von der Gruppe oder von der Spielleitung bestimmt. Die Anfangspositionen werden eingenommen, in dem alle Spieler sich an die Organisationsvorgabe halten und diese im Spielverlauf weiter befolgen.

3.4.3 Formen zeitlicher Einteilung innerhalb eines Staffelspiels

Die zeitliche Struktur eines Staffelspiels ist an seine Organisationsform gebunden. Durch ein Startsignal wird das Spiel eröffnet und dauert so lange bis das Ziel bzw. die Endposition nach dem letzten Durchgang erreicht wird. Da es bei Staffeln primär um Schnelligkeit geht, gibt es keine Möglichkeiten der freien Zeiteinteilung innerhalb eines Spieldurchgangs.

3.4.4 Der Wettkampf als Hauptmerkmal eines Staffelspiels

„Konkurrieren und Wettkämpfen sind immanente Bestandteile sportlicher Betätigung und stellen im Sinne des sozialen Lernens gerade für den Schulsport eine besondere Herausforderung dar.“ (Klingen, 2001, S. 149) Demnach müssen Konkurrenz- und Wettkampfsituationen an die Bedürfnisse der Zielgruppe angepasst werden. Ein pädagogisch verantwortungsvoller Umgang mit Sieg und Niederlag ist besonders wichtig. Dabei sollen Möglichkeiten der Konfliktvermeidung und Konfliktbewältigung genutzt werden. Regeln müssen akzeptiert und modifiziert werden. Durch Konkurrenz- und Wettkampfsituationen kann das Phänomen des *Fair Plays* thematisiert werden. (vgl. Klingen, 2001, S. 149)

Im Staffelspiel wettkämpfen zwei oder mehrere Gruppen gegeneinander um den Sieg. Bei diesem Spiel gibt es keine einzelnen Gewinner. Sieger ist immer nur die gesamte Gruppe. Schülerinnen und Schüler müssen sich im Spiel, so verhalten, dass das Interesse der Mannschaft im Vordergrund steht. Das heißt, dass sie so miteinander kommunizieren, kooperieren und konkurrieren müssen, um gemeinsam erfolgreich sein zu können. Das Gegeneinander sollte im Sinne des Miteinanders vermittelt werden, statt der Betonung auf dem Überbieten. (vgl. Klingen, 2001, S. 150)

3.4.5 Die Bedeutung von Kooperation und individueller Leistung während eines Staffelspiels

Kooperationsfähigkeit und Teamfähigkeit ist notwendig um Aufgaben gemeinsam lösen zu können. „Im Allgemeinen erfordern dabei sowohl die Sache selbst als auch die soziale Gemeinschaft, dass der einzelne persönliche Interessen zugunsten des Ganzen zurückstellen kann.“ (Klingen, 2001, S. 148)

Obwohl nur die ganze Gruppe gewinnen oder verlieren kann, hängt der Erfolg oder die Niederlage doch von den Einzelleistungen der Mitspieler ab. Jede Schülerin bzw. jeder Schüler versucht sein Bestes für die gesamte Gruppe zu geben. Der gemeinsame Erfolg ist der Motivator für eine individuelle Leistungserbringung. Dadurch bekommt dieses Spiel auch eine solidarische Komponente hinzu, indem sich der Erfolg an dem der Gemeinschaft orientiert. Ein Konkurrenzverhalten innerhalb der Gruppe ist nicht auszuschließen, denn jeder Mitspieler bzw. jede Mitspielerin möchte mit der eigenen Leistung zum Erfolg der Gruppe beitragen. Somit ist jeder Mitspielende gewillt, besser als sein Partner oder seine Partnerin zu sein und gleichzeitig auch von der gegnerischen Gruppe hervorzuheben.

4 Fachdidaktische Konzepte im Vergleich

In diesem Kapitel soll ein Überblick über die derzeit diskutierten fachdidaktischen Konzepte für das Fach Bewegung und Sport gegeben werden. Hier stellt sich die Frage, welches der vorliegenden Konzepte für ein Staffelspiel im Fach Bewegung und Sport eine Orientierung bieten könnte. Folgende fachdidaktischen Konzepte werden im Bezug auf das Staffelspiel miteinander verglichen. Zunächst einmal werden in diesem Zusammenhang die fachdidaktischen Konzepte theoretisch aufgezählt und erläutert.

Ein fachdidaktisches Konzept ist ein ausformulierter Entwurf zur Gestaltung des Schulsports, das auf die Fragen nach dem Auftrag des Schulsports, nach seinen Zielen, nach seinen Inhaltsbereichen und nach seinen Vermittlungsstrategien antwortet. (vgl. Balz, 2009, S. 25) Diese Konzepte helfen dabei, eine gewisse Position zur pädagogischen Gestaltung des Schulsports einzunehmen und Theorie und Praxis zu verbinden. Balz (2009) unterscheidet zwischen konservativen, alternativen und intermediären Konzepten. (vgl. Balz, 2009, S. 26)

4.1 Erziehung zum Sport – konservative Konzepte

Dieser Entwurf umfasst Konzept, die den Auftrag haben, den Schüler bzw. die Schülerin in die Welt des Sports einzuführen, mit dem Ziel, kompetent die jeweilige Sportart ausüben zu können. Dazu gehört vor allem das sogenannte Sportartenkonzept von Söll (1988), das im

Wesentlichen auf dem Verständnis zwischen Didaktik und spezieller Methodik der Sportarten sowie ihren Elementen und Übungen beruht. (vgl. Messmer, 2013, S. 16) Der Inhaltsbereich ist traditionell an den Sportarten wie Leichtathletik, Geräteturnen, usw. orientiert und wird in geschlossener, lehrerzentrierter Form vermittelt. (vgl. Balz, 2009, S. 27)

Das Intensivierungskonzept (Stiehler, 1973) „bezieht sich auf sportliche Körperübungen mit dem Ziel der Steigerung körperlicher Leistungsfähigkeit im Allgemeinen, und zwar sowohl in Bezug auf Sport als auch in Bezug auf das Leben außerhalb der Schule." (Kuhn, 2009, S. 115) Der Fokus liegt dabei stark auf der Leistungsperspektive und ist besonders in den Sportlehrplänen der ostdeutschen Länder weit verbreitet. (vgl. Kuhn, 2009, S. 115)

Ähnlich wie das Intensivierungskonzept, bezieht sich das Könnenskonzept von Hummel (1992) auf die Leistungsfähigkeit im Sport und steht zwischen dem Sportarten- und dem Intensivierungskonzept. (vgl. Kuhn, 2009, S. 115)

Beim Entpädagogisierungskonzept oder auch genannten Antididaktik-Konzept (Volkamer, 1987) „geht es vor allem um das individuell lustvolle Erleben des Sports, um Spaß im Vollzug" (Kuhn, 2009, S. 115) und bildet damit eine didaktisch-theoretische Randerscheinung. Dieses Konzept verzichtet auf übersportliche pädagogische Leitideen und stellt den Sport als Schulfach in eine paradoxe Situation, in der etwas erzwungen werden soll, das von seinem Wesen her freiwillig ist. (vgl. Messmer, 2013, S. 22)

4.2 Erziehung durch Bewegung – alternative Konzepte

Diese pädagogische Position umfasst Konzepte, die einerseits den Sport als Unterrichtsinhalt kritisch hinterfragen, andererseits den Körper und seine Bewegungsmöglichkeiten zu Unterrichtsgegenständen haben und dabei einen ausdrücklichen Erziehungsanspruch erheben. (vgl. Kuhn, 2009, S. 116)

Im Unterschied zum Sportartenkonzept, orientiert sich dieser fachdidaktische Entwurf an der Förderung der Bewegungsentwicklung mit bewegungspädagogischem Zugang, das sich auf reformpädagogische, anthropologische und bildungstheoretische Grundlagen bezieht. Bei diesem Ansatz der Körpererfahrung (Funke-Wienecke, 1980) steht die Bewegungskompetenz im Vordergrund. Durch das „Sich-Bewegen" können bedeutende personale, soziale und materiale Erfahrungen gesammelt werden. (vgl. Balz, 2009, S. 28) Unterrichtsthemen können in diesem Zusammenhang über die klassischen Sportarten erweitert werden, wie z.B. mit Tanz, neue Spiele, Pantomime, Kampfkünste, usw. (vgl. Messmer, 2013, S. 20)

Das Konzept des erziehenden Sportunterrichts (Neumann, 2004) basiert auf den didaktischen Dimensionen des Erlebens, des Reflektierens und des Verständigens. Eine Balance zwischen der Geschlossenheit und einer perspektivischen Offenheit soll die Ausformung

einer individuellen Perspektive der Schülerinnen und Schüler fördern. Die Lehrkraft hat die herausfordernde Aufgabe, zu entscheiden, welche Perspektiven im Sportunterricht aus erzieherischer Sicht lohnend sein können. Das Reflektieren des Erlebten und das kritische Prüfen von Ansichten hat bei diesem Konzept einen besonderen Stellenwert. (vgl. Kuhn, 2009, S. 117)

4.3 Erziehung zum und durch Sport – intermediäre Konzepte

Im Gegensatz zu den vorigen Konzepten, die entweder die eine oder andere Richtung einnehmen, werden bei diesen Positionen gleich mehrere Perspektiven berücksichtigt. Es wird versucht, Erziehung zum Sport mit Erziehung durch Sport zu verknüpfen. Dabei sollen Schülerinnen und Schüler eine neue, erweiterte Sichtweise auf ihr Sportreiben gewinnen und sich darin persönlich verwirklichen. Durch Persönlichkeitsentwicklung wird Handlungs- und Entscheidungsfähigkeit gefördert. Die Inhalte des Schulsports sind nicht an sportliche Leistungskriterien und formale Vermittlungsformen gebunden sondern können modifiziert und weiterentwickelt werden. (vgl. Balz, 2009, S. 29) Das Konzept der Mehrperspektivität (Ehni, 1977; Neumann & Balz, 2004) zeigt eine ambivalente Sichtweise eines Sportunterrichts, in dem Handlungs- und Erfahrungsdimensionen gefördert werden. Durch die Thematisierung von Selbständigkeit, Urteilskraft, Verantwortung und die Einbeziehung mehrerer Perspektiven wie Leistung, Gestaltung, Erlebnis, Körpererfahrung, Kooperation, Gesundheit und Wagnis bekommt dieses Konzept einen attraktiven Stellenwert. Deswegen wird die Forderung von Unterrichtsformen der Mehrperspektivität in den Lehrplänen zunehmend lauter. (vgl. Balz, 2009, S. 29)

4.4 Fachdidaktische Konzepte im Zusammenhang mit Staffelspielen und Gruppenwettbewerben

Nach diesem Vergleich mehrerer fachdidaktischer Konzepte, die als Leitidee im Sportunterricht diskutiert werden, stellt sich die Frage, nach welchen dieser Entwürfe Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe im Fach Bewegung und Sport organisiert und durchgeführt werden können. Theoretisch lassen sich alle diese Konzepte am Beispiel der Staffeln anwenden.

Das Sportartenkonzept von Söll (1988) ermöglicht durch die spezielle Methodik mit Elementen und Übungen, Staffelspiele als Vorbereitung und Training für bestimmte Sportarten zu verwenden.

Das Antididaktik-Konzept (Volkamer, 1987) eignet sich dann besonders gut, wenn nur der Spaß im Vordergrund stehen soll. Planung und Durchführung, sowie Ziele und Unterrichtsauftrag haben wenig Bedeutung. Das Ziel ist das Staffelspiel selbst, das nach diesem Kon-

zept im Unterricht die eigentliche Funktion eines rein spaßorientierten zeitlichen Lückenfüllers hat. Das Spiel legitimiert sich somit selbst.

Intermediäre Konzepte vereinen mehrere Perspektiven Lernprozesse zu steuern und Lerngelegenheiten zu schaffen. Dieses intermediäre Konzept der Mehrperspektivität verbindet mehrere didaktische Konzepte und Sichtweisen, die im Sportunterricht, aufgrund ihrer vielfältigen Dimensionen und Einsatzbereiche einen besonderen Stellenwert zugesprochen bekommen. Aus diesem Grund eignet sich das Konzept der Mehrperspektivität um Staffelspiele im Sportunterricht zu planen und durchzuführen besonders gut.

4.5 Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe im Blickfeld des Konzepts der Mehrperspektivität

In diesem Kapitel werden Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe aus Sicht der pädagogischen Perspektiven unter dem Begriff der Mehrperspektivität betrachtet. Schließlich hat diese Sichtweise eine große Bedeutung für den erziehenden und erlebnisorientierten Unterricht. Die pädagogische Leitidee der Mehrperspektivität im Sportunterricht wurde von Ehni (1977) thematisiert und begründet. Im mehrperspektivischen Sportunterricht geht es darum, Inhalte auf „Sinnerörtungsfähigkeit“ zu befragen und mit Zielen zu verknüpfen um so, sportliche Handlung an gesellschaftliche Bedingungen zu binden. „Der Sinn einer sportlichen Handlung liegt in dem, was sie erreichen will bzw. soll und was sie bewirkt und bedeutet“. (Neumann, 2004, S. 139)

Demnach wird Bewegung, Spiel und Sport aus verschiedenen Sinnrichtungen erlebt und betrachtet. Lehrkräfte können bewusst diese verschiedenen Sinngebungen oder Perspektiven im sportlichen Handeln aufzeigen und behandeln. Grundlage für diese mehrperspektivische Betrachtung des heutigen Sportunterrichts ist das Konzept des erziehenden Sportunterrichts. (vgl. Neumann, 2004, S. 129)

„Mehrperspektivität bedeutet zunächst allgemein, einen Gegenstand (eine Frage, ein Problem oder das Verhalten von Menschen) nicht nur und ausschließlich unter den üblichen und gewohnten Perspektiven zu betrachten, sondern die Perspektiven zu wechseln, um auch andere Sichtweisen bei der Urteilsbildung zu berücksichtigen. Neben einer erkenntnistheoretischen Position, die vom perspektivischen Erkenn und Konstruieren der Wirklichkeit ausgeht, manifestiert sich darin auch eine pädagogische Überzeugung, die davon absieht, den Schülerinnen und Schülern vorgefasste Sichtweisen und bestehende Wertmuster als verbindliche und unverrückbare Entscheidungen vorzuschreiben. Vielmehr bedarf es einer kritischen Auseinandersetzung mit verschiedenen Lebensentwürfen und einer Verständigung über das Wollen und Tun der Schüler.“ (Peter Neumann, 2004, S. 129ff)

Ziel eines mehrperspektivischen Unterrichts ist es, Handlungsfähigkeiten in Form von Wahrnehmen, Wissen und Wollen immer wieder neu zu erwerben, nicht nur in einzelnen Situationen sondern in gesellschaftlichen Realitätsfeldern. (vgl. Neumann, 2004, S. 131)

Schmidhuber (2006) geht in ihrer Diplomarbeit auf drei methodische Prinzipien im mehrperspektivischen Unterricht ein. (vgl. Schmidhuber, 2006, S. 47)

„Die Idee der Mehrperspektivität wird in unterschiedlicher Weise didaktisch ausgelegt. Bei aller Verschiedenheit geht es im Kern stets darum, einen Unterrichtsgegenstand im Sportunterricht aus mehreren Richtungen (Perspektiven) zu beleuchten und den Schülerinnen und Schülern so unterschiedliche Zugangsweisen zum Sport erlebbar und erfahrbar zu machen." (Neumann, 2011, S. 9)

Durch diese Perspektiven eröffnen sich unterschiedliche Horizonte, die einerseits die Entwicklung der Schülerinnen und Schüler fördern und andererseits die kompetente Teilhabe an der Sportkultur vorbereiten. Diese pädagogischen Perspektiven werden in so genannten Bildungskategorien zusammengefasst, die sogleich als Kompetenzbereiche im Schulsport auszuweisen sind. (Neumann, 2011, S. 9)

Im Folgenden werden methodische Prinzipien aufgezeigt, die für die Gestaltung eines mehrperspektivischen Sportunterrichts herangezogen werden können:

1. Mehrperspektivische Aufmerksamkeit

Inhalte können sich je nach Zielsetzung und pädagogischer Relevanz verändern. Die Aufmerksamkeit sollte von Unterrichtsinhalten bewusst auf Perspektiven gelenkt werden um Ereignisse im Sportunterricht als Lernanlässe aufgreifen und reflektieren zu können. (vgl. Balz, 2004, S. 91f.)

2. Mehrperspektivische Thematisierung

Sportunterricht sollte so geplant werden, dass das Unterrichtsvorhaben einen Bezug zu pädagogischen Perspektiven bekommt und damit auch eine thematische Oriertierung erhält. Bestimmte Inhalte können so, je nach Absicht oder Ziel, akzentuiert, kontrastiert oder integriert werden. Beispielsweise kann bei einem kleinen Spiel die Perspektiven der Kooperation, der Leistung und Spannung thematisiert werden. (vgl. Balz, 2004, S. 93ff.)

3. Mehrperspektivische Kultivierung

Darunter ist zu verstehen, dass Mehrperspektivität durch fächerübergreifenden Unterricht, außerunterrichtliche Angebote wie Schulsportfeste und bewegte Schulentwicklung zu fördern ist. (vgl. Balz, 2004, S. 98)

Dadurch sollen Lernprozesse ermöglicht werden, in den unterschiedliche Perspektiven und eigene Erfahrungen kennen gelernt werden. (vgl. Schmidhuber, 2006, S. 48)

Ein moderner Sportunterricht umfasst heute mehrere Sinnrichtung, die Schülerinnen und Schüler erleben. Dieses Prinzip der Mehrperspektivität beruht auf sechs pädagogischen Perspektiven:

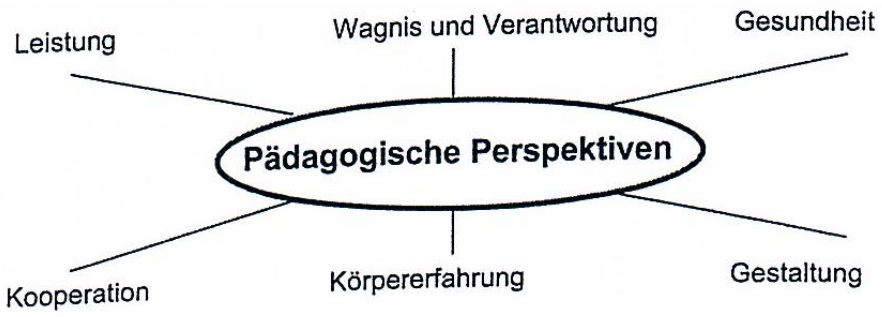


Abbildung 15 Pädagogische Perspektiven im erziehen Sportunterricht (Bauer, 2015, S. 1)

Neumann (2011) formuliert diese Perspektiven weiter aus:

- *Leisten erfahren, verstehen und einschätzen* als Leistungsperspektive
- *Etwas wagen und verantworten* als Wagnis und Verantwortung
- *Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln* als Perspektive der Gesundheit
- *Gemeinsam handeln, wettkämpfen, sich verständigen* als Kooperations-Perspektive
- *Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern* als Körpererfahrung
- *Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten* als Perspektive der Gestaltung

(vgl. Neumann, 2011, S. 9)

Durch diese Perspektiven soll die Vielfalt im sportlichen Handeln als sinnstiftendes Tun erkannt werden und als übergeordnetes oberstes Ziel im Sportunterricht verstanden werden bei dem, Schülerinnen und Schüler Handlungsfähigkeit erwerben. (vgl. Bauer, 2015, S. 1)

Bauer (2015) erweitert die Mehrperspektivität im Kontext um den erfahrungsorientierten Ansatz und skizziert mit diesem Kriterium das „Erfahren“ als Perspektive, in der sich Schülerinnen und Schüler selbst zu eigenen Erwartungen, Vorgaben und Vorhaben Gedanken machen und sich kritisch damit auseinandersetzen, auch im außerschulischen Bereich. (vgl. Bauer, 2015, S. 2) Bewegung, Spiel und Sport ist ein komplexes Geschehen, in dem pädagogische Perspektiven, wie die Mehrperspektivität und der erfahrungsorientierter Ansatz miteinander verknüpft werden. Am Beispiel eines Staffelspiels kann eine praktische Umsetzung von pädagogischen Perspektiven demonstriert werden. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern

und Bewegungserfahrung erweitern kann bei folgendem Spiel erfahrbar gemacht werden: Staffel mit Sprungaufgaben (siehe Kapitel Spielsammlung S. 59)

In diesem Staffelspiel werden Hindernisse auf einer Sprintstrecke eingebaut, die mit hohem Tempo übersprungen werden müssen. Die Sprungart muss an die unterschiedliche Höhe bzw. Länge der Hindernisse angepasst werden. Dadurch müssen Schülerinnen und Schüler ihre Sprungkraft und Schrittfolge differenzieren und adaptieren. Das verbessert die Wahrnehmungsfähigkeit. Das Überspringen von Hindernissen mit hohem Tempo wird als Bewegungserfahrung erlebt, die als methodische Vorbereitung für leichtathletische Bewegungshandlungen wie Weit- und Hochsprung arrangiert werden kann.

Anhand dieses Beispiels ist zu erkennen, dass pädagogische Perspektiven durch bestimmte Staffelspiele mit gezielten Aufgabenstellungen thematisiert werden können.

Diese pädagogischen Perspektiven lassen sich mit einem mehrperspektivisch ausgerichteten erfahrungsorientierten Ansatz in folgender Skizze darstellen und erklären:

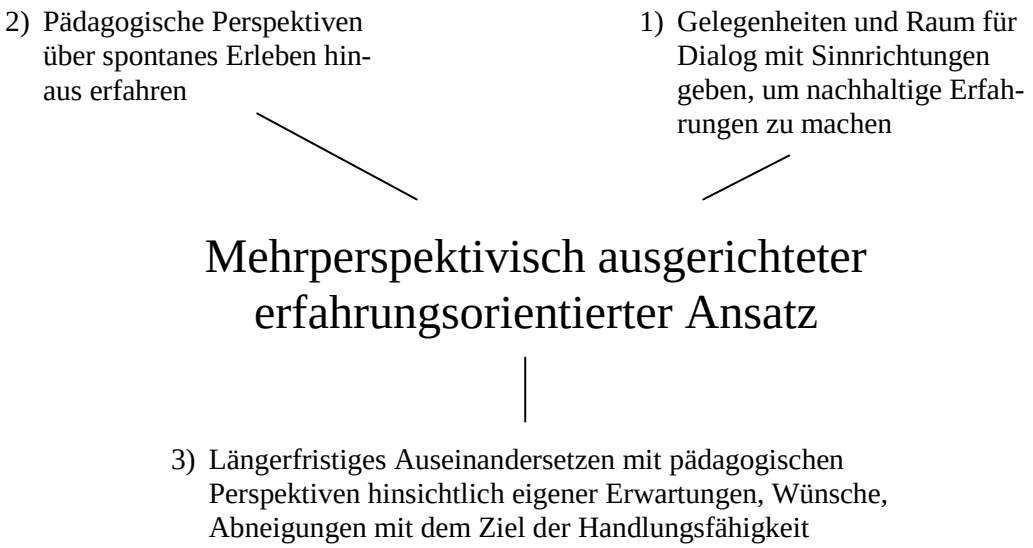


Abbildung 16 Aspekte eines mehrperspektivisch ausgerichteten erfahrungsorientierten Ansatzes (Bauer, 2015, S. 2)

Spontane Erlebnissituationen bieten Gelegenheiten und Raum um nachhaltige Erfahrungen zu machen, die sportart- oder fächerübergreifend einen sinnvollen Praxisbezug darstellen. Dabei sollen eigene Erwartungen, Wünsche und Abneigungen handlungsorientiert thematisiert werden. Nachdem nun Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe auf ihren mehrperspektivischer Ansatz und darin enthalten pädagogischen Perspektiven geprüft wurden, soll in weiterer Folge herausgefunden werden, ob und welche Kompetenzen des Lehrplans sich durch Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe fördern lassen.

5 Analyse des österreichischen Lehrplans

Als das Unterrichtsfach noch Leibesübungen hieß, waren Inhalte und Stoffangaben als Grundlagen für Lehrerinnen und Lehrer im Lehrplan definiert. Später wurden Lehrkräfte aufgefordert, Lehr- und Lernziele als operationalisierte Ziele in Form von Stundenplanungen zu vermitteln. Heute, nachdem das Unterrichtsfach in „Bewegung und Sport“ umgetauft wurde, gibt es, außer im Schwimmen, keine expliziten Inhalte mehr. Seit der Umstellung des Bildungssystems auf „Standards“ um Schulleistungen international vergleichbar zu machen, werden Inhalte von Themenorientierungen im Zuge der Qualitätssicherung durch die Schulentwicklung abgelöst. Dadurch eröffnet sich für die Sportdidaktik ein Aufgabenbereich, Konzepte anzubieten, um Standards zu entwickeln und zu überprüfen. Um das aus systematischer Sicht zu ermöglichen, muss die Sportdidaktik unter den Aspekten der Mehrperspektivität Unterrichtsmodelle bilden und unter Anwendung empirischer Forschung an den Vermittlungsfragen im Unterricht „Bewegung und Sport“ arbeitet. (vgl. Kleiner, 2007, S. 52)

Der Begriff Lehrplan steht im engeren Sinn für Planungsinstrumente von Unterricht, die von staatlich berufenen Kommissionen entworfen und von der Schulaufsicht erlassen werden. (vgl. Stibbe & Aschebrock, 2007, S. 2)

Im Engeren Sinn soll der Lehrplan als konkretes Dokument mit schriftlichen Vorgaben verstanden werden, der einheitlich festlegt, „was, für wen, in welchem Umfang, in welcher inhaltlichen und zeitlichen Gliederung [im Unterricht] gelehrt werden soll“. (Stibbe & Aschebrock, 2007, S. 3)

Das heißt, dass die Inhalte des Lehrplans konkrete und verbindliche Aufgaben und Ziele sind, die im Unterricht vorgeschrieben werden. Lehrpläne haben eine Multifunktionalität, die aus der Sicht des Staates als Legitimationsfunktion verstanden wird. Lehrpläne beinhalten somit bildungspolitische Entscheidungen über Ziele und Inhalte des schulischen Lernens und dienen der Darstellung und Rechtfertigung staatlicher Schulpolitik. Didaktisch-methodische Entscheidungen von einzelnen Lehrkräften gegenüber Schülerinnen und Schülern sowie den Eltern können so begründet und vertreten werden. Damit übernehmen Lehrpläne auch eine Entlastungsfunktion. (vgl. Stibbe & Aschebrock, 2007, S. 3)

Lehrpläne haben dadurch auch eine Orientierungs- und Steuerungsfunktion in dem sie Lehrkräften Hilfe und Anregungen für die Unterrichtsplanung in Form didaktischer Handlungsweisen geben. (vgl. Stibbe/Aschebrock 2007, S. 3) Des Weiteren haben sie die Funktion, Innovationen anzuregen und diese, verbindlich einzufordern. (vgl. Stibbe & Aschebrock, 2007, S. 3) Söll (2008) spricht an dieser Stelle über das Problem der Verbindlichkeit der Lehrplaninhalte. Es ist eine irreale Definition von Verbindlichkeit in diesem Sinne wenn damit gemeint wird, dass alle Schülerinnen und Schüler alle Ziele erreichen sollen. „Verbindlich bedeutet, dass der betreffende Inhalt im Unterricht behandelt werden muss und dass alle Schüler darin

so weit wie möglich fortschreiten sollen“. (Söll, 2008, S. 50) Laut Söll (2008) ist das eine pragmatischere Definition, die dennoch kritisch zu hinterfragen ist.

5.1 Der Bezug zum österreichischen Lehrplan für das Fach Bewegung und Sport

Der österreichische Lehrplan gilt für die gesamte AHS und ist aufgeteilt in 6 Teile, die wiederum in Unterkategorien gegliedert sind. Der 1. Teil beschreibt das allgemeine Bildungsziel und die Bildungsbereiche. Der 2. Teil beinhaltet allgemeine didaktische Grundsätze wie allgemeine Bestimmungen zu Förderunterricht oder zur Leistungsbeurteilung. Im 3. Teil wird die Schul- und Unterrichtsplanung definiert. Der 4. Teil des Lehrplans zeigt die Stundentafel. Der 5. Teil regelt den Religionsunterricht. Im ersten Teil des 6. Teils bezieht sich der Lehrplan auf die einzelnen Unterrichtsgegenstände der Pflichtfächer.

Im allgemeinen Teil über das Bildungsziel des österreichischen Lehrplans sind unter dem Punkt der Aufgabenbereiche der Schule die Kompetenzen formuliert, die es zu vermitteln bzw. zu erwerben gilt. Diese Kompetenzen sind definiert als Sachkompetenz mit der Erweiterung und Ergänzung durch die Selbst- und Sozialkompetenz. Ziel und Aufgabe des Lernens in der Schule ist es, eigene Begabungen und Möglichkeiten zu entwickeln, aber auch das Wissen um die eigenen Stärken und Schwächen einzusetzen sowie die Bereitschaft zu erlangen, sich selbst in neuen Situationen immer wieder kennen zu lernen und sich zu erproben, um die Fähigkeit und Bereitschaft zur Verantwortung zu übernehmen, mit anderen zu kooperieren und Initiativen zu entwickeln, um mit diesen an der Gestaltung des sozialen Lebens innerhalb und außerhalb der Schule mitwirken zu können. Dies wird im Lehrplan auch unter „dynamischen Fähigkeiten“ bezeichnet. (bm:bwk, Lehrpläne AHS, 2017)

Im Bildungsbereich Gesundheit und Bewegung ist zusammenzufassen, dass das oberste Ziel, ein Bewusstmachen über die Verantwortung für den eigenen Körper und die Förderung körperlichen, seelischen und sozialen Wohlbefindens ist. Dabei ist im Sinne des ganzheitlichen Gesundheitsbegriffs ein Beitrag zur gesundheits- und bewegungsfördernden Lebensgestaltung zu leisten. Die Förderung von motorischen und sensorischen Fähigkeiten und Kompetenzen für eine bewegungsorientierte Freizeitgestaltung steht hier besonders im Vordergrund. Der Lehrplan für das Fach Bewegung und Sport zeigt folgende Definition:

„Der Unterrichtsgegenstand Bewegung und Sport soll gleichrangig zur Entwicklung der Sach-, Selbst- und Sozialkompetenz beitragen: durch vielseitiges Bewegungskönnen und vielfältige Bewegungserfahrung; verantwortungsbewusstes Bewegungshandeln; handlungsleitendes und wertbezogenes Wissen; Wahrnehmungsfähigkeit für den eigenen Körper und das eigene Bewegungsverhalten; Selbstvertrauen; Entfaltung von Leistungsbereitschaft,

Spielgesinnung, Kreativität, Bewegungsfreude und Gesundheitsbewusstsein; Umgang mit Geschlechterrollen im Sport und Berücksichtigung geschlechtsspezifischer Interessen und Bedürfnisse; partnerschaftliches Handeln; Übernehmen von Aufgaben; Teamfähigkeit; Durchsetzungsvermögen unter Beachtung fairen Handelns; Regelbewusstsein und interkulturelles Verständnis."

(bm:bwk, Lehrplan Bewegung und Sport, S. 1)

Im Mittelpunkt stehen die Förderung der Entwicklung durch ausreichende und vielfältige motorische Aktivitäten, die Entwicklung von Bewegungskönnen, Leistungsvermögen und die Fähigkeit zum Spielen und Gestalten mit den Zielen, konditionelle und koordinative Grundlagen des Bewegungshandelns auszubilden und weiterzuentwickeln sowie die individuelle Leistungsfähigkeit zu verbessern.

Außerdem sollen vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen in unterschiedlichen Situationen und Räumen, besonders in erlebnishaften und naturnahen Bewegungstätigkeiten gemacht werden. Ein weiteres Ziel ist die „Befähigung zum Bewegungshandeln sowohl in Kooperation als auch in Konkurrenz und Befähigung zum Umgehen mit Konflikten." (bm:bwk, Lehrplan Bewegung und Sport, S. 1)

Auch die kritisch-konstruktive Auseinandersetzung mit Phänomenen der Bewegungskultur, wie z.B. Trendsportarten sowie mit Normen und Werten des Sports ist als Ziel im Lehrplan für das Fach Bewegung und Sport vorgegeben. Als Beitrag zu den Aufgabenbereichen der Schule sollen vielfältige Bewegungserfahrungen „den Aufbau der eigenen Persönlichkeit und neben dem individuellen Engagement auch das Übernehmen von Verantwortung im Team und Anstreben bedeutender Ziele in der Gemeinschaft widerspiegeln." Wie schon zuvor bei den Zielen des Lehrplans angeführt, sollen Werte und Normen im Bereich Sport kennengelernt werden, die zu einem ethischen Handeln befähigen. (bm:bwk, Lehrplan Bewegung und Sport, S. 1)

„Im Wettkampfsport sollen die Wertekonflikte zwischen Erfolg und Fairness sowie Konkurrenz und Solidarität sportpädagogisch gestaltet werden." (bm:bwk, Lehrplan Bewegung und Sport, S. 1) Dadurch wird der Wettkampfcharakter im Sport hervorgehoben.

Im Lehrplan des Fachs Bewegung und Sport werden folgende Kernbereiche des Lehrstoffs beschrieben:

- Grundlagen zum Bewegungshandeln
- Könnens- und leistungsorientierte Bewegungshandlungen
- Spielerische Bewegungshandlungen
- Gestaltende und darstellende Bewegungshandlungen
- Gesundheitsorientierte Bewegungshandlungen

- Erlebnisorientierte Bewegungshandlungen

In Auseinandersetzung mit der Thematik dieser Arbeit lassen sich in allen Kategorien der Kernbereiche Vergleiche erstellen. Hier werden nun explizit relevante Kompetenzen aus den Kernbereichen des Lehrplan für das Fach Bewegung und Sport mit der Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten von Staffelspielen und Gruppenwettbewerben in Zusammenhang gebracht und verglichen.

5.1.1 Grundlagen zum Bewegungshandeln

In diesem Bereich geht es um die Aneignung und Erweiterung vielfältiger motorischer Aktivitäten. Weiteres werden grundlegende konditionelle Fähigkeiten wie Schnelligkeit, Kraft, Ausdauer (vorwiegend im aeroben Bereich), Beweglichkeit verbessert und weiter ausgebaut, auch unter Verwendung angemessener Geräte. Durch Stabilisieren und Verbessern der koordinativen Fähigkeiten wie Gleichgewicht, Raumwahrnehmung, Orientierung, Rhythmusfähigkeit, Reaktionsfähigkeit und kinästhetische Differenzierungsfähigkeit kann das eigene Bewegungsverhalten hinsichtlich der Bewegungsqualität und Bewegungsökonomie bewusst gesteuert werden. (bm:bwk, Lehrplan Bewegung und Sport, S. 2)

Bei genauerem Betrachten dieser Kategorien, kann man feststellen, dass nahezu jede Thematik dieser Kernbereiche mit Themeninhalten von Staffelspielen und Gruppenwettbewerben verglichen werden kann. Lang (2007) beschreibt Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe „je nach Gestaltung – konditionell und koordinativ außerordentlich anspruchsvoll." (Lang, 2007, S. 7) Auch Münz (2009) erklärt, dass der Altersbereich bei Kindern zwischen 12 – 15 Jahren günstig für motorisches Lernen und die Ausbildung von koordinativen Fähigkeiten und Grundlagen für die Entwicklung von Schnelligkeit ist und durch Staffelspiele trainiert werden kann. (vgl. Münz, 2009, S. 26)

Durch den Einsatz von verschiedenen Bällen sowie Klein- und Großgeräten, so Bauer (2008) kann zusätzlich die Quantität und Qualität gesteigert werden. (vgl. Bauer, 2008, S. 9, Staffelläufe im Sportunterricht)

5.1.2 Könnens- und leistungsorientierte Bewegungshandlungen

In diesem Kernbereich werden folgende Ziele formuliert:

„Schnell, ausdauernd und über Hindernisse laufen. Weit, hoch und über Hindernisse springen. In die Weite und auf Ziele werfen, schleudern und stoßen." (bm:bwk, Lehrplan Bewegung und Sport, S. 2)

Anspruchsvollere Bewegungsfertigkeiten ohne, mit und an Geräten sollen erlernt und geübt werden. Auch Wettkämpfe (und deren Vorformen) sind in den verschiedensten Sportarten und Sportspielen durchzuführen. Das Leisten und Wettkämpfen unter den Aspekten Leistungswille, Fairness und Umgang mit Sieg und Niederlage ist in diesem Kernbereich auch enthalten. (bm:bwk, Lehrplan Bewegung und Sport, S. 2)

Der Zusammenhang zwischen der Kompetenzen im Bereich der Könnens- und leistungsorientieren Bewegungshandlungen und der pädagogischen Perspektive „Leistung“ ist hier deutlich erkennbar. (vgl. Bauer, 2015, S. 1)

Staffelspiele bieten mit ihren unterschiedlichen Formen und Variationsmöglichkeiten genau diese Gestaltungsmöglichkeiten um die Kriterien, der im Lehrplan beschrieben Kompetenzbereiche, erfüllen zu können. So beschreibt Katzenbogner (2014) Staffeln mit Sprung- und Wurfaufgaben, oder Hindernislaufstaffeln und Ballgeschicklichkeitsstaffeln in denen genau die geforderten Fähigkeiten gefördert werden.

5.1.3 Spielerische Bewegungshandlungen

Hier sollen Spielfähigkeiten und vielseitiges Spielkönnen durch spontanes und kreatives Spiel in verschiedenen Situationen mit Gegenständen, mit Geräten und ohne Geräte entwickelt werden. Dabei sind kooperative Spiele, Spiele ohne Verlierer und regelgebunde Spiele mit einzubeziehen. Ein Regelbewusstsein als Fähigkeit soll entwickelt werden um Spielvereinbarungen und Spielregeln anzuerkennen, situativ abzuändern und neu zu gestalten. (bm:bwk, Lehrplan Bewegung und Sport, S. 2)

5.1.4 Gestaltende und darstellende Bewegungshandlungen

Bei diesem Kompetenzbereich des Lehrplans geht es um den Aufbau von Körperwahrnehmung, der Entwicklung von Sensibilität für verschiedene Sinne und ästhetischer Erfahrung in Ausdruck und Bewegung. Fähigkeiten, Erlebnisse, Stimmungen und Gefühle werden mit der Umsetzen von Musik und Rhythmus in Bewegung und Tanz zum Ausdruck gebracht. (bm:bwk, Lehrplan Bewegung und Sport, S. 3)

Bei Staffelspielen und Gruppenwettbewerben werden tänzerische und gestaltend darstellende Bewegungshandlung weniger thematisiert. Jedoch kann das eigenständige und kreative Variieren, Kombinieren und Erfinden von Bewegungen mit und ohne Materialien, genauso wie im Lehrplan verortet, auch in der vielfältigen Gestaltungsmöglichkeit eines Staffelspiels mit einbezogen werden. Auch der Einsatz von Musik zur Unterstützung der Gefühle und Stimmungen z.B. Erzeugen von Motivation und Spannung kann durchaus ein interessantes und erfolgreiches Spiel- und Wettkampferlebnis bereiten.

5.1.5 Gesundheitsorientiert-ausgleichende Bewegungshandlungen

Die Bedeutung der Bewegung für das physische, psychische und soziale Wohlbefinden sowie das bewusste und eigenverantwortliche Umgehen mit dem Körper spielen in diesem Kernbereich eine wichtige Rolle. Die Entwicklung und Verbesserung des Körpergefühls und der Körperwahrnehmung sowie das Erfahren von Reaktionen des Körpers sind hier zentrale Aspekte dieses Kompetenzbereichs. Auch das Erfahren, Ausgleichen und Vermeiden allfälliger muskulärer Dysbalancen und motorischer Defizite in den Bereichen Ausdauer, Kraft und Beweglichkeit unter besonderer Berücksichtigung der Haltung sind ebenso zentralen Themen dieses Bereichs.

5.1.6 Erlebnisorientierte Bewegungshandlungen

Dieser Kernbereich beschreibt das „Entdecken und Erschließen von einfachen Bewegungen in unterschiedlichen Umgebungen (vorzugsweise in der Natur: z.B. Schnee, Wasser, Eis) und Situationen.“ Dabei soll im gemeinsamen Handeln Sicherheit gewonnen werden um selbst und in der Gruppe Gefahren erkennen zu können.

In diesem Abschnitt der erlebnisorientierten Bewegungshandlungen wird vor allem das kooperative Handeln aus sozialpädagogischer Sicht thematisiert. In Staffelspielen können durch entsprechende Aufgabenstellungen diese Aspekte gefördert werden indem das Bewusstsein einer gemeinsam erbrachten Leistung vermittelt wird. (Kern & Söll, 2005, S. 192)

Der Vergleich von Kompetenzen des Lehrplans mit den in der Literatur beschriebenen Möglichkeiten eines kompetenzorientieren Einsatzes im Unterrichtsfach Bewegung und Sport zeigt einen eindeutigen Zusammenhang zwischen den Kompetenzen im Lehrplan und den Kompetenzen, die durch Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe gefördert werden können. Durch die Vielfalt von Einsatzmöglichkeiten, Spielvarianten und Aufgabenstellungen lassen sich unterschiedliche Kompetenzen unter dem Aspekt eines erziehenden und erfahrungsorientierten Unterrichts mit einem mehrperspektivischen Ansatz vermitteln. Jedes Staffelspiel bzw. jeder Gruppenwettbewerb hat einen Schwerpunkt, ein Ziel und auch einen Sportartbezug der unterschiedliche Kompetenzen fördern kann. Im folgenden Kapitel soll eine Spielsammlung den praktischen Bezug herstellen und aufzeigen, welche Kompetenzen in durch welches Spiel erreicht werden können.

6 Spielsammlung

In diesem praktisch-methodischen Teil dieser Arbeit werden Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe systematisch aufgelistet um einen Einblick in die unterschiedliche Vielfalt dieser Spielformen geben zu können. In der Literatur, in fachspezifischen Sportzeitschriftenartikel und weiteren Internetplattformen kursiert eine große Anzahl an unterschiedlichen Staffelspielformen und möglichen Variationen. Die folgende Spielsammlung ist ein Auszug von bekannten sowie auch kreativen und seltenen Spielformen. Die Auswahl der Spiele erfolgte nach den zuvor genannten Kriterien und der subjektiven Einschätzung und Relevanz für die vorliegende Arbeit. Diese Spielsammlung kann durchaus auch als Ideenquelle für Unterrichtsplanungen verwendet werden.

<table>
<tr><td colspan="2">Ballstaffel</td></tr>
<tr><td>Umkehrstaffel</td><td>Material: Hütchen, Bälle</td></tr>
<tr><td>Beschreibung:

Auf ein Signal der Spielleitung startet von jeder Gruppe der erste Spieler, der einen Ball trägt, umläuft die Wendemarke, läuft bis zum letzten Spieler der Gruppe und rollt seinen Ball durch die gegrätschten Beine der anderen Gruppenmitglieder. Ist der Ball vorne angekommen, startet der nächste Spieler usw. Welche Gruppe hat zuerst z.B. 10 erfolgreiche Läufe absolviert? Der Ball muss wieder beim vordersten Spieler sein.

Variation:

- Als Pendelstaffel
- Jeder Spieler läuft zuerst zwei Runden, dann wird erst gewechselt
- Länge der Laufstrecke variieren
- den Ball mit der Hand prellen oder mit dem Fuß führen</td><td>Organisation:

2-6 gleich starke Gruppen bilden; Start- und Wendepunkte markieren; pro Gruppe ein Ball; Laufstrecke ca. 10-15 m

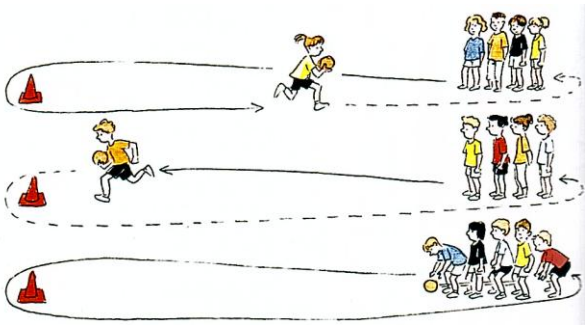
 

Abbildung 17 Ballstaffel (Moosmann, 2014, S. 172)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ziel: Schnelligkeit</td></tr>
<tr><td colspan="2">Sportartbezug: Handball, Basketball, (Fußball)</td></tr>
</table>

Schwerpunkt: Kondition, Kooperation
Quelle: Moosmann, 2014, S. 172

Fangen und Passen	
Pendelstaffel	Material: Hütchen, Bälle
Beschreibung: Der erste Spieler jeder Gruppe passt den Ball zum ersten Spieler seiner Gruppe auf der gegenüberliegenden Seite, läuft seinem Pass nach und stellt sich auf der gegenüberliegenden Seite hinten an. Welche Gruppe schafft am schnellsten zwei, oder mehrere Durchgänge? Variation: - auf Zeit spielen und dabei die gespielten Pässe laut mitzählen - indirekte Pässe spielen - mit dem Fuß passen, dann aber den Abstand vergrößern - den Abstand zwischen den Gruppen verändern - Wer schafft zuerst z.B. 20 Pässe? Anmerkung: Es darf nur nach dem Passen gelaufen werden! Es muss immer hinter der Startlinie geworfen werden!	Organisation: Mehrere gleichstarke Gruppen (je 5-8 Spieler) bilden; jede Gruppe ein Ball; jede Gruppe halbieren und in zwei Reihen im Abstand von ca. 3 m zur Pendelstaffel aufstellen; der Abstand wird durch Linien oder Hütchen festgelegt.
Ziel: Passen, Fangen, Ausdauer	
Sportartbezug: Handball, Basketball, (Fußball)	
Schwerpunkt: Kondition, Technik	
Quelle: Moosmann, 2014, S. 173	

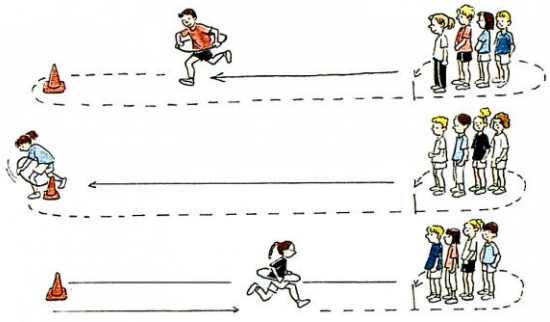
<table>
<tr><td colspan="2">Autorennen</td></tr>
<tr><td>Umkehrstaffel, Wendestaffel</td><td>Material: Hütchen, Reifen, (Kasten)</td></tr>
<tr><td>Beschreibung:

Nach dem Startsignal startet der erste Spieler, der einen Reifen um den Körper hält, von jeder Gruppe auf die Rennstrecke, umfährt die Wendemarkierung und die eigene Gruppe, legt seinen Reifen vorne beim nächsten Fahrer ab. Dieser steigt in den „Rennwagen“ ein und fährt los. Welche Gruppe hat zuerst z.B. 10 Runden zurückgelegt?

Variation:

- Wir fahren immer zu zwei!
- Wir tragen zu zweit ein Kastenteil
- Streckenlänge variieren
- Wir fahren immer zwei Runden, dann wird gewechselt</td><td>Organisation:

Mehrere gleichstarke Gruppen (je 5-8 Spieler) bilden; jede Gruppe ein Ball; jede Gruppe halbieren und in zwei Reihen im Abstand von ca. 3 m zur Pendelstaffel aufstellen; der Abstand wird durch Linien oder Hütchen festgelegt.

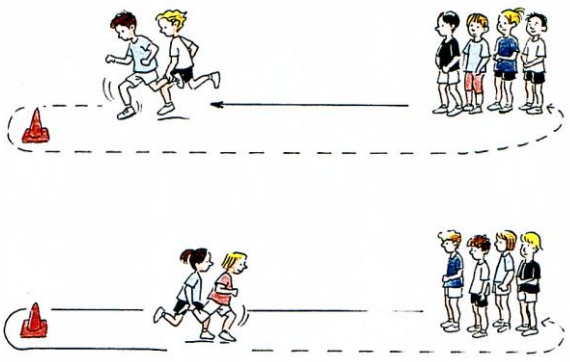
 
Abbildung 18 Autorennen (Moosmann, 2014, S. 177)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ziel: Schnelligkeit, Kooperation</td></tr>
<tr><td colspan="2">Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik</td></tr>
<tr><td colspan="2">Schwerpunkt: Kondition</td></tr>
<tr><td colspan="2">Quelle: Moosmann, 2014, S. 177</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">Tischtennis-Staffel</td></tr>
<tr><td>Reihenstaffel</td><td>Material: Tischtennisplatten, Schläger, Tischtennisbälle</td></tr>
<tr><td>Beschreibung:

Der erste Spieler jeder Gruppe bringt den Ball mit einem Aufschlag ins Spiel und wechselt auf die andere Seite, wo er sich</td><td>Organisation:

Mehrere gleichstarke Gruppen (je 5-8 Spieler) bilden; jede Gruppe ein Ball; jede Gruppe halbieren und in zwei Reihen im Abstand</td></tr>
</table>

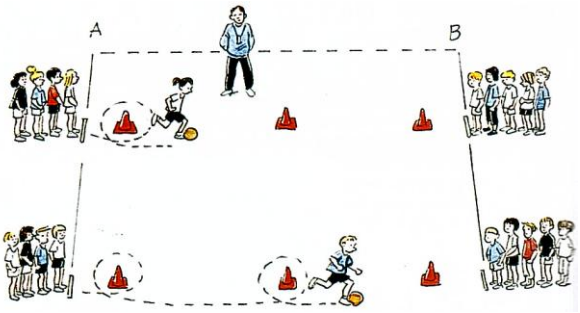
wieder anstellt usw. Die Gruppen zählen laut ihre Zuspiele mit. Bei jedem Fehler müssen sie von vorne beginnen. Welche Gruppe schafft in z.B. 5 Minuten die längste Serie? Variation: - erst beim dritten Fehler muss von vorne begonnen werden - Sozialform verringern, d.h. die Intensität steigt - jeder Spieler spielt zweimal, bevor er die Seite wechselt	von ca. 3 m zur Pendelstaffel aufstellen; der Abstand wird durch Linien oder Hütchen festgelegt.
Ziel: Schlagsicherheit, Schnelligkeit	
Sportartbezug: Tischtennis	
Schwerpunkt: Kondition, Technik	
Quelle: Moosmann, 2014, S. 176	

Dreibeinstaffel	
Umkehrstaffel, Wendestaffel	Material: Hütchen
Beschreibung: Nach dem Startsignal starten die ersten beiden Spieler jeder Gruppe und zwar als Dreibeinpaar (der vordere Spieler hebt sein Bein nach hinten ab, das der hintere Spieler am Fußgelenk hält). Der vordere Spieler hüpft, der hinter läuft bis zur Wendemarke. Am Spielort erfolgt ein Aufgabenwechsel. Nachdem das Paar die Ziellinie überquert hat, startet das bereits am Start wartende nächste Gruppenpaar. Welche Gruppe hat zuerst z.B. zehn Runden zurückgelegt? Variation: - Spiel auf Zeit (welche Gruppe schafft in 10 Minuten die meisten Runden?)	Organisation: Gruppen mit 6–8 Spielern bilden; eine Laufstrecke (ca. 10–20 m) kennzeichnen; eine Start-/Ziellinie und Wendemarke festlegen.  **Abbildung 19 Dreibeinstaffel (Moosmann, 2014, S. 179)**

- Erst nach einer kompletten Runde wird die Aufgabe gewechselt.	
Ziel: Geschicklichkeit, Gleichgewicht, Kraft, Kooperation	
Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik	
Schwerpunkt: Kondition, Koordination, Taktik	
Quelle: Moosmann, 2014, S. 179	

Hundestaffel	
Umkehrstaffel, Rücklaufstaffel	Material: Hütchen, Stäbe, Seile
Beschreibung: Der Hund (Spieler) durchläuft mit seinem Herrchen (Partner) die Laufstrecke. Dabei läuft der Hund voraus und das Herrchen ist mit einem Stab oder einem Seil mit ihm verbunden. Nachdem sie eine komplette Runde durchlaufen haben und um die eigenen Gruppe gelaufen sind, erfolgt ein Aufgabenwechsel des Paares (Hund wird zum Herrchen und umgekehrt). Nach dem erneuten Lauf kommt ein neues Paar an die Reihe. Welche Gruppe hat zuerst 20 Runden zurückgelegt? Variation: - Welche Gruppe schafft in z.B. 10 Minuten die meisten Runden? - Es laufen zwei „Hunde“ an zwei Seilen voraus - Aufgabenwechsel bereits am Wendepunkt	Organisation: Mehrere gleichstarke Gruppen (je 5-8 Spieler) bilden; jede Gruppe ein Ball; jede Gruppe halbieren und in zwei Reihen im Abstand von ca. 3 m zur Pendelstaffel aufstellen; der Abstand wird durch Linien oder Hütchen festgelegt.
Ziel: Schnelligkeit, Kooperation	
Sportartbezug: Allgemein, Geräteturnen, Leichtathletik	
Schwerpunkt: Kondition, Kooperation	

Quelle: Moosmann, 2014, S. 178

Dribbelstaffel	
Pendelstaffel	Material: Bälle, Hütchen
Beschreibung: Nachdem der Spielleiter das Signal gegeben hat, wird der Ball vom ersten Spieler der Seite A zur Seite B gedribbelt. Dabei müssen die drei Hütchen am Anfang, in der Mitte und am Ende umdribbelt werden. Welche Gruppe schafft dies am schnellsten? Variation: - Wie viele erfolgreiche Dribblings schafft jede Gruppe in z.B. 5–10 Minuten? - Mit einem Basketball durchführen. Anmerkung: - Sicherheit vor Schnelligkeit: Erst wenn der Ball an der Ziellinie zur Ruhe gebracht wird, ist die Aufgabe erledigt.	Organisation: Gruppen mit 6–10 Spielern bilden; pro Gruppe ein Ball und jeweils drei Hütchen, die auf eine Länge von ca. 15 m so aufgebaut werden, dass jeweils am Start und Ziel sowie in der Spielfeldmitte eines steht. Die Gruppen auf beide Seiten verteilen (Pendelstaffelaufstellung).  **Abbildung 20 Dribbelstaffel (Moosmann, 2014, S. 180)**
Ziel: Dribbeln, Schnelligkeit, Koordination	
Sportartbezug: Fußball, Basketball	
Schwerpunkt: Kondition, Technik	
Quelle: Moosmann, 2014, S. 180	

Gruppenstaffel	
Mischform:	Material: Bälle, Bänder
Beschreibung: Auf ein Signal des Spielleiters startet der	Organisation: Zwei Gruppen bilden. Von jeder Gruppe vier

erste Staffelläufer von jeder Gruppe in das Spielfeld der anderen Gruppe und tupft mit dem Ball einen Spieler ab. Anschließend läuft er zu seiner Staffelgruppe zurück, übergibt den Ball und der Nächst ist an der Reihe. Kommt der erste der vier Läufer zurück, ist das Spiel beendet und die Siegergruppe erhält einen Punkt. Anschließend sind vier neue Staffelläufer an der Reihe. Welche Gruppe hat nach sechs Durchgängen die meisten Punkte? Variation: - Jeder Läufer muss zwei verschiedene Spieler abtupfen, erst dann Wechsel - die Läuferzahl, Spielfeldgröße variieren Anmerkung: - der gleiche Spieler darf nicht zweimal hintereinander abgetupft werden	Fänger bestimmen und evtl. mit Bändern markieren; jede Fängergruppe bekommt einen Ball; Spielfeld in zwei Hälften teilen, in jeder Hälfte befindet sich eine Gruppe; die Fängergruppe befindet sich außerhalb des Spielfeldes, so dass die anderen im Spielfeld nicht behindert werden.
Ziel: Schnelligkeit, Orientierungsfähigkeit	
Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik	
Schwerpunkt: Kondition, Koordination	
Quelle: Moosmann, 2014, S. 178	

Puzzle-Staffel	
Umkehrstaffel, Rücklaufstaffel	Material: 4 Puzzle-Spiele, Matten, Kastenteil/ Kleinkasten
Beschreibung: Auf ein Signal des Spielleiters startet der erste Läufer von jeder Gruppe, umläuft das Viereck, die eigene Gruppe, läuft zur Puzzle-Station, nimmt ein Puzzle-Teil und läuft zur	Organisation: Vier Gruppen bilden. Mit Matten ein Viereck auslegen und in der Mitte des Vierecks eine Puzzle-Station (umgedrehtes Kastenteil, Kleinkasten) positionieren; hier liegen die

Gruppe zurück. Sobald er die Matte erreicht, startet der nächste Spieler. Die Spieler auf der Matte bauen das Puzzle zusammen. Welche Gruppe hat zuerst ihr Puzzle fertig? Variation: - es laufen immer zwei Spieler - auf der Laufstrecke werden Hindernisse eingebaut Anmerkung: - jeder Spieler darf nur ein Puzzle-Teil mitnehmen	Puzzleteile von vier verschiedenen Puzzle; jede Mannschaft nimmt auf einer Matte Platz.
Ziel: Schnelligkeit, Kooperation, Kombinationsfähigkeit	
Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik	
Schwerpunkt: Kondition, Kreativität, Kognition	
Quelle: Moosmann, 2014, S. 183	

Memory-Staffel	
Reihenstaffel	Material: Memoryspiel, Hütchen
Beschreibung: Nacheinander werden immer zwei Kärtchen von einem Spieler aufgedeckt. Sind die Abbildungen darauf gleich, darf er die Kärtchen behalten. Ansonsten werden sie wieder verdeckt und der Nächste ist dran. Oder: Memory-Karten werden auf dem Boden verteilt. Zwei aus einer Mannschaft laufen los und decken zwei Karten auf. Bei zwei gleichen nehmen sie diese mit, ansonsten verdecken sie sie wieder und laufen zurück. Dann sind die nächsten beiden Mitspieler dran.	Organisation: Zwei oder mehrere gleichstarke Gruppen (ab 8 Spieler) bilden; jede Gruppe in Reihen im Abstand von ca. 10 – 20 m zum Memory-Platz aufstellen; der Abstand wird durch Linien oder Hütchen festgelegt. **Abbildung 21 Memory-Staffel (Schnelle, 2006, S.**

Variation: - Zwei Mannschaften laufen um das Spielfeld. Nach einer Runde darf einer aus der Gruppe ins Spielfeld laufen und zwei Karten aufdecken Anmerkung: - ist der Laufweg zum Spielfeld mit den Memory-Karten länger, bekommen die anderen nicht mit, welche Karten aufgedeckt wurden, dafür ist aber die Wartezeit länger.	**87)**
Ziel: Gedächtnisschulung, Schnelligkeit	
Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik	
Schwerpunkt: Konzentration, Kooperation, Kondition	
Quelle: Schnelle, 2006, S. 87	

Nummernwettlauf (Wer baut den höchsten Turm?) oder Jenga-Staffel	
Umkehrstaffel	Material: Jenga-Steine (Geschicklichkeitsspiel mit Bausteinen von der Spielautorin Leslie Scott), Hütchen, Matten, (Bälle, Kästen, Hindernisse)
Beschreibung: Die Spieler verschiedener Teams erhalten innerhalb ihrer Gruppe eine Nummer. Der Übungsleiter ruft nun eine Nummer und die jeweiligen Spieler müssen entweder ein Ziel erreichen oder ein Wendemal umlaufen. Die ersten Spieler verschiedener Teams erhalten immer nach jedem Durchgang jeweils einen Jenga-Stein (Spiel Jenga) zur Belohnung. Welche Gruppe kann daraus am Ende den größten Turm bauen?	Organisation: Zwei oder mehrere gleichstarke Gruppen (ab 8 Spieler) bilden; jede Gruppe in Reihen im Abstand von ca. 10–40 m zum Wendemal aufstellen; der Abstand wird durch Linien oder Hütchen festgelegt; der Turmbau sollte in einem markierten Bereich, wie z.B. auf einer Matte stattfinden.

<table>
<tr><td>Variation:

- auf einen Korb werfen (ein Versuch – wer trifft, erhält einen Stein)
- auf ein Tor schießen (ein Versuch – wer trifft, erhält einen Stein)
- Hindernisse auf der Strecke überwinden (z.B. über Kästen klettern)
- zu zweit einen Ball transportieren, ohne die Hände zu benutzen

Anmerkung:

- In beiden Spielideen bestimmt der Zufall, welche Paare gegeneinander laufen. Dabei kann es passieren, dass ein stärkerer auf einen schwächeren Läufer trifft. Vielleicht wird der schwächere Läufer keinen Jenga-Stein für sein Team holen, aber evtl. kann er dies durch Kreativität beim Turmbau ausgleichen?</td><td>
Abbildung 22 Jenga-Staffel (Schnelle, 2006, S. 88)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ziel: Schnelligkeit, Geschicklichkeit, gemeinsam Aufgaben lösen</td></tr>
<tr><td colspan="2">Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik</td></tr>
<tr><td colspan="2">Schwerpunkt: Konzentration, Kooperation, Kondition</td></tr>
<tr><td colspan="2">Quelle: Schnelle, 2006, S. 88</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">Nummernwettlauf (Gleiche Nummern laufen um die Wette)</td></tr>
<tr><td>Umkehrstaffel, Kreis- oder Viereckstaffel</td><td>Material: Hütchen, Fahnenstangen</td></tr>
<tr><td>Beschreibung:

Der Übungsleiter ruft eine Zahl, z.B. „4“, worauf nur die Kinder starten und um die Wette laufen, die diese Nummer erhalten haben. Es wird immer zunächst nach vorn gelaufen (auch die Nummer 1), dann das erste Markierungshütchen umlaufen, danach</td><td>Organisation:

Die Klasse wird in mehrere anzahlmäßige gleich große Gruppen aufgeteilt, die sich hintereinander in die ausgelegten Reifen stellen. Alle Gruppen zählen durch, jeder Mitspieler merkt sich seine Nummer. Entsprechend der Hallengröße oder dem Spiel-</td></tr>
</table>

die lange Gerade zum zweiten Wendemal laufen um dann wieder in den Reifen zurück. Wer zuerst an seinem Platz mit beiden Füßen im Reifen steht, hat gewonnen. (siehe Abb.: 23)

Variation:

- Ausgangs- bzw. Endstellung verändern (z.B. Sitz od. Bankstellung, Bauch- od. Rückenlage)
- Fortbewegung verändern (z.B. auf allen Vieren, Hüpfen, Krebsengang)
- Slalomlauf durch die Spielerreihe
- Zusatzaufgaben (z.B. Prellen, Dribbeln eines Balls)
- Doppelreihe (Paare laufen mit Handfassung, siehe Abb.: 24)
- Gassenaufstellung (Paare laufen mit Handfassung zum ersten Wendepunkt, lösen dort die Hände, laufen außen zum nächsten Wendepunkt, fass sich dort wieder an den Händen und laufen durch die Gasse zu ihren Ausgangspunkten, siehe Abb.: 25)

Anmerkung:

- Um die Intensität zu erhöhen, muss das Aufrufen der Zahlen schnell hintereinander erfolgen
- vor Beginn des Spiels in jeder Gruppe einen Schüler bestimmen, der die Punkte zählt

feld werden die Abstände zwischen den Reifen (mind. 2–3 m) gewählt und gut markiert. Die Wendpunkte werden durch Hütchen od. Fahnenstangen markiert.

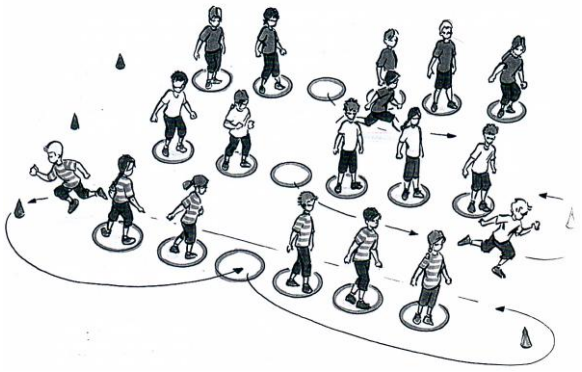


Abbildung 23 Nummernwettlauf (Lütgeharm, 2011, S. 24)

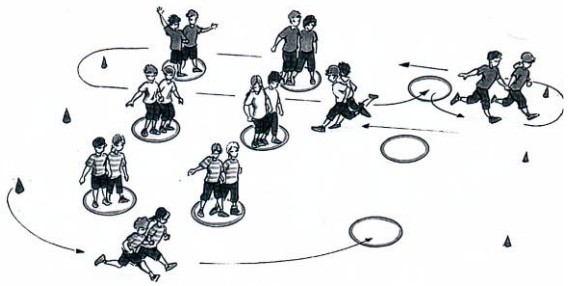


Abbildung 24 Nummernwettlauf (Lütgeharm, 2011, S. 26)

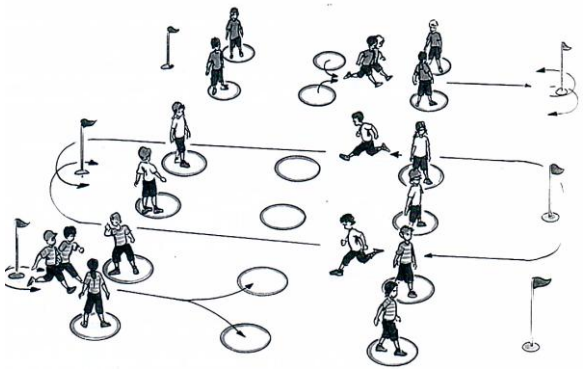


Abbildung 25 Nummernwettlauf (Lütgeharm, 2011, S. 26)

Ziel: Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Reaktion, (Bei der Doppelreihe und Gasse auch Kooperation)

Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik, Fußball, Basketball, Handball

Schwerpunkt: Konzentration, Kondition, Technik

Quelle: Lütgeharm, 2011, S. 23

<table>
<tr><td colspan="2">Nummernwettlauf (Gleiche Nummern laufen um die Wette)</td></tr>
<tr><td>Sternform, Kreislauf- Viereckstaffel</td><td>Material: Hütchen, Fahnenstangen</td></tr>
<tr><td>Beschreibung:

Nachdem der Spielleiter eine Nummer aufgerufen hat, laufen die Spieler mit dieser Zahl zunächst um ihren eigenen Wendepunkt und begeben sich dann auf die Kreisbahn. Die Laufrichtung muss vorher angegeben werden. Nachdem letzten Wendepunkt, laufen sie direkt an ihren Ausgangspunkt zurück.

Variation:

- Nummernwettlauf in einer großen Kreisform (Alle Gruppen bilden einen großen Kreis. Der Kreis muss gut markiert sein. Die Stellplätze werden durch Reifen markiert. Nachdem der Spielleiter eine Nummer aufgerufen hat, laufen die jeweiligen Schüler um den Kreis herum zu ihrem Reifen.

Anmerkung:

- Laufrichtung festlegen
- Kreis durch gut sichtbare Markierung erkennbar machen</td><td>Organisation:

Ein Spielfeld wird mit 4 Markierungen abgesteckt. Die Ringe werden so ausgelegt, dass eine Stern- bzw. Kreuzform entsteht. 4-6 Reifen pro Gruppe.

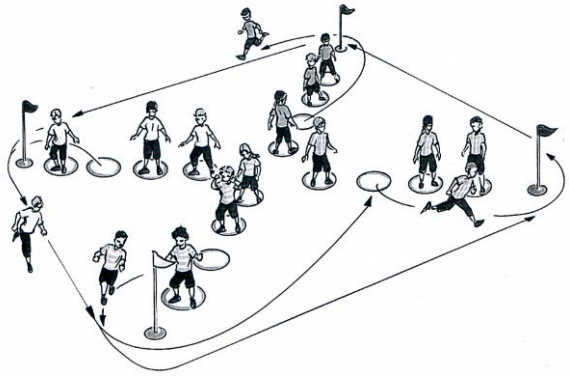
 

Abbildung 26 Nummernwettlauf (Lütgeharm, 2011, S. 27)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ziel: Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Reaktion</td></tr>
<tr><td colspan="2">Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik, Fußball, Basketball, Handball</td></tr>
<tr><td colspan="2">Schwerpunkt: Konzentration, Kondition, Technik</td></tr>
<tr><td colspan="2">Quelle: Lütgeharm, 2011, S. 27</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">Schlüpfstaffel</td></tr>
<tr><td>Umkehrstaffel</td><td>Material: Hütchen, Reifen</td></tr>
<tr><td>Beschreibung:

In der Mitte der Sprintstrecke befindet sich für jede Staffel ein Reifen. Nach dem Start läuft der Erste einer Gruppe zum Reifen, schlüpft hindurch, läuft um ein Mal und am Reifen vorbei wieder zum Start zurück. Nach dem Abschlag verfährt der zweite Läufer in gleicher Weise.

Variation:

- Am Ende der Sprintstrecke liegt für jede Staffel ein Reifen. Nacheinander schlüpfen die Kinder durch den Reifen hindurch. Wer fertig ist, sprintet sofort zurück. Sieger ist die Staffel, die als erste wieder in der Grundformation steht.</td><td>Organisation:

Laufstrecke mit Hütchen festlegen, in der Mitte einen oder mehrere Reifen hinlegen

Abbildung 27 Schlüpfstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 13)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ziel: Schnelligkeit, Beweglichkeit</td></tr>
<tr><td colspan="2">Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik</td></tr>
<tr><td colspan="2">Schwerpunkt: Kondition, Schnellkraft</td></tr>
<tr><td colspan="2">Quelle: Katzenbogner, 2014, S. 13</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">Sprungstaffel</td></tr>
<tr><td>Umkehrstaffel</td><td>Material: Hütchen, Matten, kleine Kästen, Kartons</td></tr>
<tr><td>Beschreibung:

Die Staffeln stellen sich an einer Startlinie auf. Auf der Sprintstrecke liegen für jede Mannschaft zwei Turnmatten im Abstand von drei Metern quer auf dem Boden. Die Kinder durchlaufen nacheinander die Sprint-</td><td>Organisation:

Laufstrecke mit Hütchen festlegen, in der Mitte eine oder zwei Niedersprungmatten hinlegen</td></tr>
</table>

strecke, umlaufen ein Mal und laufen wieder zurück zum Team. Sowohl auf dem Hin- als auch auf dem Rückweg (oder zuerst nur auf dem Hinweg) überspringen die Kinder die Matten. (siehe Abb.: 28)

Variation:

- Statt der Matten, werden im Abstand von je sechs Metern erst ein, dann zwei und schließlich drei Kartons direkt hintereinander hingelegt. Die Kinder überspringen auf dem Hinweg die Hindernisse und kehren ohne Überqueren im Sprint wieder zurück zum Start. (siehe Abb.: 29)

Abbildung 28 Sprungstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 14)

Abbildung 29 Sprungstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 14)

Ziel: Schnelligkeit

Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik

Schwerpunkt: Kondition, Schnellkraft, Sprungkraft

Quelle: Katzenbogner, 2014, S. 14

<table>
<tr><td colspan="2">Staffeln mit Wurfaufgaben</td></tr>
<tr><td>Umkehrstaffel</td><td>Material: Hütchen, kleine und große Kästen, Tennisbälle</td></tr>
<tr><td>Beschreibung:

Die Staffeln stellen sich am Start auf. Am Ende der Sprintstrecke steht ein Kasten, auf dem mehrere Hütchen platziert werden. Vor dem Kasten werden eine Abwurflinie oder ein Abwurfpunkt markiert (Distanz je nach Alter der Kinder) und drei Tennisbälle bereitgelegt (z.B. auf einem Hocker oder kleinen Kasten). Auf Kommando sprinten die Startläufer zu den Bällen und versuchen, mit drei Würfen so viele Hütchen wie möglich abzuwerfen. Danach laufen sie zurück zum nächsten Läufer. Währenddessen bauen Helfer die abgeworfenen Hütchen wieder auf und notieren die Trefferzahl für jede Mannschaft. Sieger ist die Staffel, die zuerst eine bestimmte Zahl von Hütchen abgeworfen hat oder in einer vorgegeben Zeit die meisten Hütchen abgeworfen hat.

Variation:
- Wie zuvor; am Ende der Sprintstrecke steht jetzt ein offener Kasten in Längsrichtung auf dem Boden. Statt Hütchen abzuwerfen, versuchen die Kinder jetzt, die Bälle in den offenen Kasten zu werfen. Jedes Kind hat auch hier drei Würfe.
- Die Staffel mit einer Zeitvorgabe durchführen.
- Der Ball wird als Abpralltreffer von der Wand in den offenen Kasten geworfen.</td><td>Organisation:

Laufstrecke mit Hütchen festlegen, in der Mitte eine oder zwei Niederspungmatten hinlegen

Abbildung 30 Wurfstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 15)

Abbildung 31 Wurfstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 15)</td></tr>
</table>

Ziel: Schnelligkeit, Präzision, Zeitdruck
Sportartbezug: Leichtathletik
Schwerpunkt: Kondition, Schnellkraft, Werfen, Laufen, Sprinten
Quelle: Katzenbogner, 2014, S. 15

<table>
<tr><td colspan="2">Transportstaffel</td></tr>
<tr><td>Viereckstaffel</td><td>Material: Hütchen, Kisten/ Kartons, Tennisbälle</td></tr>
<tr><td>Beschreibung:

Die Staffeln stellen sich an den vier Ecken eines Spielfeldes auf. Im Mittelkreis steht ein Behälter mit Tennisbällen. Vor jeder Staffel in jeder Ecke steht ein leerer Karton. Auf Kommando laufen die Startläufer der Teams in die Mitte zu den Tennisbällen, nehmen jeweils einen aus dem Behälter und laufen mit dem Ball zurück zur Mannschaft. Dort wird der Ball in den leeren Karton gelegt, und der nächste Läufer ist an der Reihe. Wertung: Sieger ist die Staffel, die zuerst a) eine bestimmte Zahl von Bällen oder b) in einer bestimmten Zeit die meisten Bälle im eigenen Karton gesammelt hat. (siehe Abb.:32)

Variation:

Die Staffeln stellen sich auch bei dieser Übung an den vier Ecken eines Basketballfeldes auf. Der Basketballkreis in der Mitte kann durch Hütchen markiert werden. Jedes Kind bekommt eine Noodle (Schwimmhilfe). Die Noodles einer Mannschaft haben jeweils die gleiche Farbe. Auf Kommando laufen die Startläufer zum Mittelkreis, legen dort ihre Noodle ab, sprinten zurück und schlagen</td><td>Organisation:

Startzone mit Hütchen oder Matten festlegen, Ablöseverfahren festlegen

Abbildung 32 Transportstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 16)

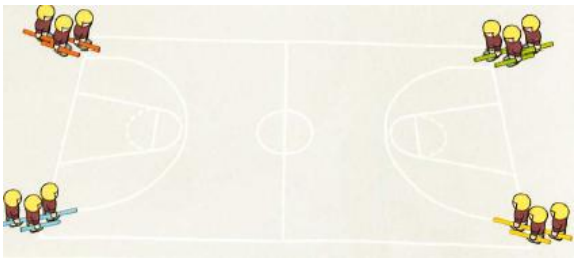
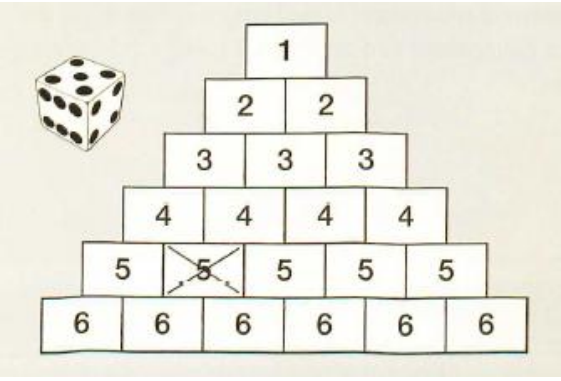
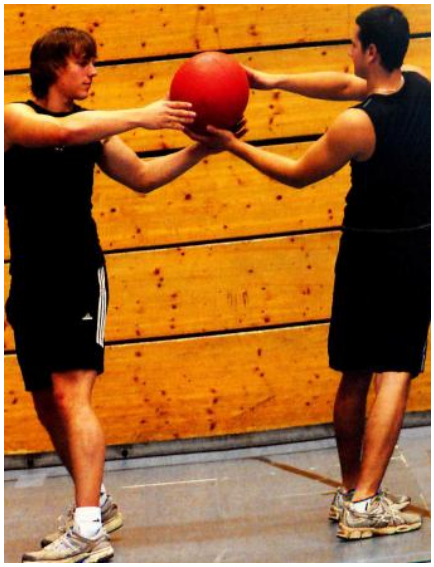
 

Abbildung 33 Transportstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 16)</td></tr>
</table>

den nächsten Läufer ab. Wenn alle Noodles im Kreis liegen, werden sie in gleicher Weise wieder zurückgeholt. Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst wieder mit allen Noodles in der Ausgangsstellung steht. (siehe Abb.: 33)	
Ziel: Schnelligkeit, Zeitdruck	
Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik	
Schwerpunkt: Kondition, Schnellkraft, Orientierung, Laufen, Sprinten	
Quelle: Katzenbogner, 2014, S. 16	

Glücksstaffel	
Umkehrstaffel	Material: Hütchen, Spielkarten, Würfel, Papier mit Zahlen, Stifte
Beschreibung: Am Ende einer Sprintstrecke liegen für jede Staffel neun verdeckte Spielkarten einer Farbe auf dem Boden (z.B. 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass in Herz). Die Startläufer sprinten auf Kommando zu den Karten, decken eine auf, laufen zurück und schlagen den nächsten Läufer ab. Gewonnen hat die Staffel, die zuerst die Karten Bube, Dame, König und Ass aufgedeckt hat. Wird eine andere Karte aufgedeckt, muss diese wiederum umgedreht werden. Variation: - Wie zuvor; jetzt liegen ein Blatt Papier mit Zahlen (siehe Abb.), ein Würfel und ein Stift bereit. Der erste Läufer würfelt, streicht die gewürfelte Zahl auf dem Blatt ab und läuft zurück. Wird eine Zahl gewürfelt, die	Organisation: Laufstrecke mit Hütchen festlegen, genügend Karten und Würfel zur Verfügung stellen  **Abbildung 34 Glücksstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 17)**

nicht mehr vorhanden ist, darf der Läufer kein zweites Mal würfeln, sondern muss zum Start zurückkehren und der nächste versucht sein Glück.	
Ziel: Schnelligkeit	
Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik	
Schwerpunkt: Kondition, Schnellkraft, Zufall, Glück, Laufen, Sprinten,	
Quelle: Katzenbogner, 2014, S. 17	

Wanderball-Staffel (Slalombahn)	
Reihenstaffel	Material: Medizinbälle
Beschreibung: Der erste Sportler hält den Ball mit beiden Händen in Schulterhöhe. Nach dem Startkommando dreht er den Oberkörper (Füße bleiben stehen) nach links und gibt den Ball an den Nachbarn, der sich ebenfalls nach links „eindreht“ weiter. Dieser übernimmt den Ball, dreht sich in die andere Richtung un übergibt den Ball an den nächsten Sportler. Der Ball wird in einer Slalombahn, also immer diagonal zwischen zwei Nachbarn „hindurch“ weitergereicht. Anmerkung: Die Füße bleiben dauerhaft stehen, damit es zu einer Rumpfrotation kommt. Der Ball muss immer diagonal und nicht and er Körperseite weitergereicht werden. Die Drehrichtung wechseln.	Organisation: Jedes Team stellt sich in Reihe auf. Die Sportler halten jeweils zwei Armlängen Abstand voneinander. Sportler 1 und 2, 3 und 4 usw. stehen mit dem Rücken, Sportler 2 und 3, 4 und 5 usw. mit dem Gesicht zueinander.  **Abbildung 35 Wanderballstaffel (Oltmanns, 2010, 37)**

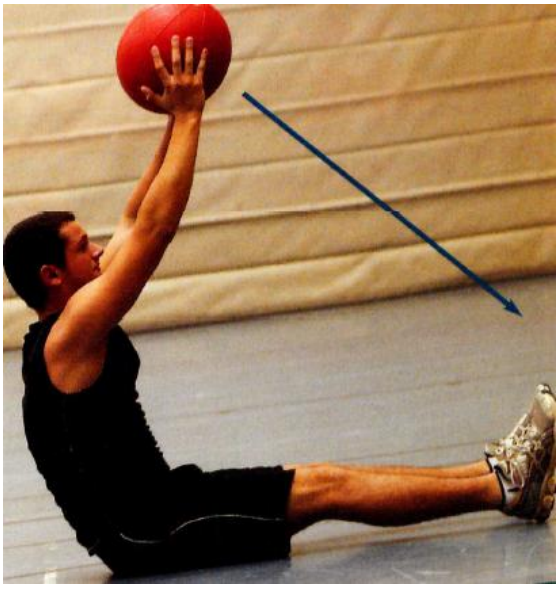
Ziel: Beweglichkeit, Orientierung
Sportartbezug: Basketball
Schwerpunkt: Rumpfrotation, Kräftigung der Rumpfmuskulatur
Quelle: Oltmanns, 2010, S. 37

<table>
<tr><td colspan="2">Wanderball-Staffel (Weiterreichen und nach vorne sprinten/ GiveRun)</td></tr>
<tr><td>Reihenstaffel</td><td>Material: Medizinbälle</td></tr>
<tr><td>Beschreibung:

Der erste Sportler reicht den Ball mit einer Drehung an den Nachbarn bzw. Hintermann weiter. Der letzte der Gruppe nimmt den Ball auf, sprintet an seiner Gruppe vorbei nach vorn und bringt den Ball als „neuer Erster“ wieder auf den Weg. Dieser Ablauf wird so oft durchgeführt, bis die ursprüngliche Aufstellung erreicht ist.

Varianten:
- Die Sportler einer Gruppe stehen hintereinander, der Ball wird mit erhoben Händen über Kopf an den Hintermann weitergegeben.
- Die Sportler einer Gruppe stehen mit gegrätschten Beinen hinter einander und geben den Ball mit beiden Händen durch die gegrätschten Beine nach hinten weiter.
- Es erfolgt eine Kombination aus den beiden vorgenannten Varianten. Der Ball wird im Wechsel über Kopf und durch die Beine weitergegeben.
- Die Gruppe liegt hintereinander in einer Reihe auf dem Rücken (Blick in</td><td>Organisation:

Jedes Team steht in Reihe je nach Variante hinter- oder nebeneinander. Die Sportler können sich auch auf den Boden setzen oder legen.

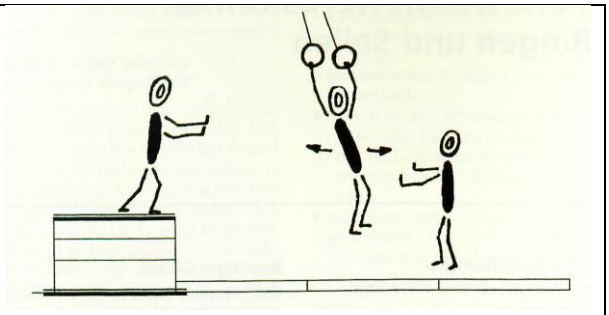
 
Abbildung 36 Wanderballstaffel/ GiveRun (Oltmanns, 2010, S. 37)</td></tr>
</table>

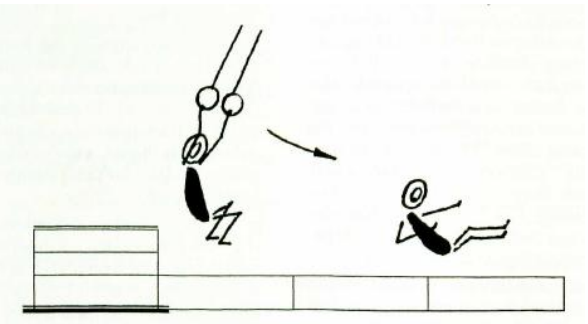
Bewegungsrichtung des Balles). Die Hände berühren jeweils die Füße des nächsten Sportlers. Sportler 1 hält den Ball mit gestreckten Armen hinter dem Kopf, richtet sich mit dem Oberkörper auf und beugt sich so weit vor, dass er den Ball an den nächsten Sportler weitergeben kann.	
Ziel: Beweglichkeit, Orientierung	
Sportartbezug: Basketball	
Schwerpunkt: Rumpfrotation, Kräftigung der gesamten Körpermuskulatur	
Quelle: Oltmanns, 2010, S. 37	

Pass-Staffel (Zick-Zack-Gasse)	
Reihenstaffel	Material: Medizinbälle
Beschreibung: Der erste Sportler wirft den Ball entsprechend der Vorgabe zu seinem Gegenüber. Dieser wirft ihn schräg zum Nachbarn des ersten Werfers, dieser wirft wieder gerade zu seinem Gegenüber, der wiederum schräg zum nächsten Sportler usw. Der Ball wird auf die gleiche Weise wieder zurückgespielt, bis er wieder an Position angelangt ist. Varianten: - Wechsel der Wurfart (Druckwurf, über Kopf, mit einer Hand usw.) - unterschiedliche Hin- und Rückwege vorgeben	Organisation: Zwei gleich große Gruppen bilden eine Gasse. Der Abstand zwischen beiden Teams beträgt eine Wurflänge. Der seitliche Abstand der Sportler einer Gruppe beträgt etwa zwei Meter.

	 Abbildung 37 Pass-Staffel (Oltmanns, 2010, S. 39)
Ziel: Passgenauigkeit, Orientierung	
Sportartbezug: Basketball	
Schwerpunkt: Schnellkraft, Technik	
Quelle: Oltmanns, 2010, S. 39 und vgl. Rösch, 1966, S. 33	

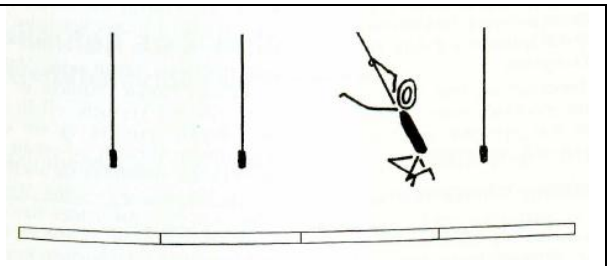
Wer kann am längsten schwingen? (Schwingstaffel)	
Reihenstaffel	Material: Seile, Ringe, Kästen, Matten
Beschreibung: Jeder Schüler schwingt an einem Seil bzw. zwei Ringen auf ein Zeichen von einer erhöhten Ebene (Kasten) ab und schwingt so lange wie möglich hin und her. Ein weiterer Schüler am Boden oder auf dem Kasten hat die Aufgabe, gegeben falls den Schwingenden am Rücken „anzuschieben“ um ihn weiter, wenn möglich, pendeln zu lassen. Muss ein Schüler das Schwingen abbrechen, so	Organisation: Zwei oder mehrere gleich große Gruppen bilden.

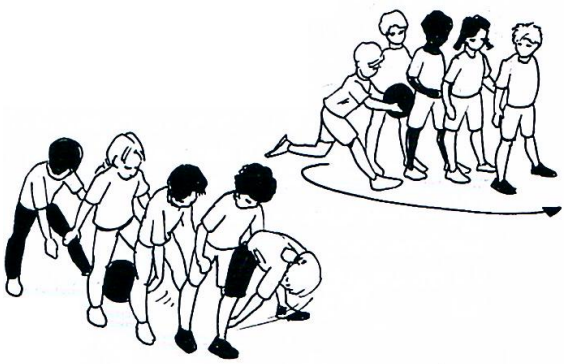
übergibt er das Seil oder die Ringe dem Nächsten. Die Mannschaft hat gewonnen, von der am Ende immer noch ein Schüler schwingt, während bei der anderen Gruppe bereits alle einmal an der Reihe waren. Varianten: - Anzahl der Durchgänge variieren	 **Abbildung 38 Schwingstaffel (Bauer, 2001, S. 7)**
Ziel: Körperwahrnehmung, Vertrauen, Mut, Kooperation	
Sportartbezug: Turnen, Akrobatik	
Schwerpunkt: Kraft, Ausdauer	
Quelle: Bauer, 2001, S. 7	

Schwingen und auf Weichbodenmatte springen (Schwingstaffel)	
Reihenstaffel	Material: Seile, Ringe, Kästen, Weichböden
Beschreibung: Jeder Schüler schwingt an einem Seil bzw. Ringen von einer erhöhten Ebene (Kasten) ab und lässt das Seil bzw. die Ringe gegen Ende des Vorschwungs dann los, wenn er glaubt, eine möglichst große Distanz überwinden zu können bzw. ein markiertes Ziel mit den Füßen zu treffen. Die Weite wird durch Messung der Distanz vom hintersten Punkt des Aufkommens bis zum auf die Matte gefällten Lot der sich in Ruhe befindenden Ringe ermittelt. Als Zielpunkte bieten sich mit Kreide auf die Matten gemalte Markierungen an. Die Mitglieder einer Mannschaft haben die Aufgabe, eine höhere Gesamtweite zu erzielen als die anderen Mannschaften. Um die Gesamtweite zu ermitteln, werden die Ein-	Organisation: Zwei oder mehrere gleich große Gruppen bilden.  **Abbildung 39 Schwingstaffel (Bauer, 2001, S. 8)**

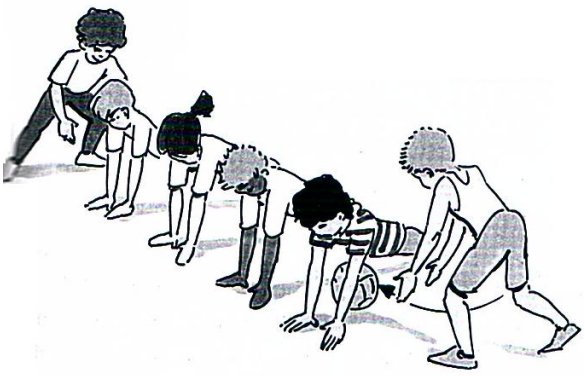
zelweiten der Schüler addiert. Die Mannschaft mit der größten Gesamtweite hat gewonnen. Varianten: - Anzahl der Durchgänge variieren - Die Mitglieder einer Staffel haben die Aufgabe, bestimmte, auf der Weichbodenmatte gemalte Markierungen mit den Füßen zu treffen. Gelingt es ihm, übergibt er die Ringe dem nächsten Spieler, verfehlt er muss er einen neuen Versuch starten bis er das Ziel erreicht hat.	
Ziel: Körperwahrnehmung, Vertrauen, Mut	
Sportartbezug: Turnen, Akrobatik	
Schwerpunkt: Kraft, Ausdauer, Präzision	
Quelle: Bauer, 2001, S. 8	

Schwingen in der „Seilstraße“ (Schwingstaffel)	
Reihenstaffel	Material: Seile, Niedersprungmatten
Beschreibung: Nach einem kurzen Anlauf springt der Schüler an das erste Seil, schwingt nach vorne, springt mit möglichst großem Raumgewinn ab, um nach ein paar wenigen Schritten an das nächste Seil zu springen. Die Mitglieder einer Staffel haben die Aufgabe, die „Seilstraße“ möglichst schnell zurückzulegen, wobei jedes Seil auch zum Schwingen genutzt werden muss. Dies kann entweder in Form einer Pendel- oder Umkehrstaffel erfolgen. Diejenige Staffel, die als erste den Parcours erfolgreich durchquert	Organisation: Die in jeder Standard-Turnhalle an Deckenschienen angebrachten Seile werden ausgefahren, so dass eine Reihe hintereinander angebrachter Seile entsteht. Der Boden der „Seilstraße“ ist mit Niedersprungmatten auszulegen.

hat, ist Sieger. Varianten: - Anzahl der Durchgänge variieren	 **Abbildung 40 Schwingstaffel (Bauer, 2001, S. 9)**
Ziel: Körperwahrnehmung, Vertrauen, Mut	
Sportartbezug: Turnen, Akrobatik	
Schwerpunkt: Kraft, Ausdauer, Präzision	
Quelle: Bauer, 2001, S. 9	

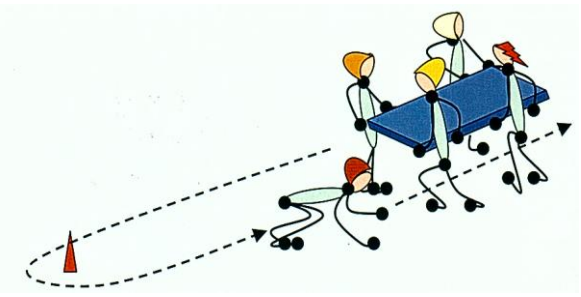
Tunnelball	
Reihenstaffel	Material: Gymnastikbälle, Medizinbälle, Sportbälle
Beschreibung: Der erste Schüler aus der Reihe rollt den Medizinball durch die gegrätschten Beine nach hinten. Der letzte Schüler in der Reihe nimmt den Ball auf, läuft mit ihm nach vorne zum „Tunneleingang“ und rollt den Ball wieder durch die gegrätschten Beine usw. Sollte der Ball im Tunnel hängen bleiben, dürfen die anderen Kinder mit den Händen nachhelfen. Sieger ist die Mannschaft, deren Ausgangsspieler als Erster wieder mit dem Ball vorn am „Tunneleingang“ steht. Varianten: - Anzahl der Durchgänge variieren - Position ändern (Liegestütz vorlings, rücklings)	Organisation: Es werden zwei oder drei Gruppen gebildet, die sich im Grätschstand dicht hintereinander aufstellen.  **Abbildung 41 Tunnelball (Lütgeharm, 2011, S. 83)**

- der Ball wird gedribbelt, gerollt, mit dem Fuß geführt	
Ziel: Kooperation	
Sportartbezug: Geräteturnen	
Schwerpunkt: Präzision, Schnelligkeit,	
Quelle: Lütgeharm, 2011, S. 83 und vgl. Meusel, 1940, S. 16; vgl. Lang, 2007, S. 44	

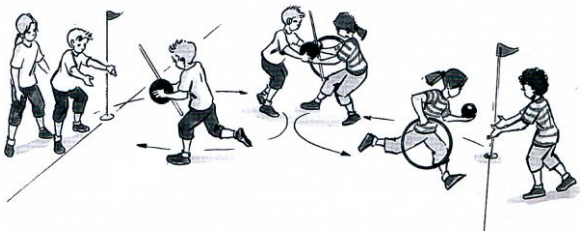
Liegestützball	
Reihenstaffel, Umkehrstaffel	Material: Gymnastikbälle, Sportbälle
Beschreibung: Die Spieler jeder Mannschaft begeben sich in Linie nebeneinander in den Liegestütz vorlings und bilden einen Tunnel. Der erste und der letzte Spieler stehen. Nachdem der vorn stehende Schüler auf ein Zeichen des Lehrers den Ball durch den Tunnel durchgerollt hat, schließt er sich sofort dem Tunnel an. Der letzte Schüler nimmt den gerollten Ball auf und läuft mit ihm vor, um ihn ebenfalls durch den Tunnel zu rollen. Das wiederholt sich so lange, bis die alte Reihenfolge wieder hergestellt ist. Welche Reihe ist zuerst durch?	Organisation: Es werden zwei oder mehrere Gruppen gebildet, die sich im Liegestütz dicht nebeneinander aufstellen.  **Abbildung 42 Liegestützball (Lütgeharm, 2011, S. 83)**
Ziel: Kooperation, Kraft, Körperspannung	
Sportartbezug: Geräteturnen	
Schwerpunkt: Präzision, Schnelligkeit	
Quelle: Lütgeharm, 2011, S. 83 und vgl. Meusel, 1940, S. 16; vgl. Lang, 2007, S. 44	

Ball über den Kopf	
Reihenstaffel	Material: Gymnastikbälle, Sportbälle
Beschreibung:	Organisation:

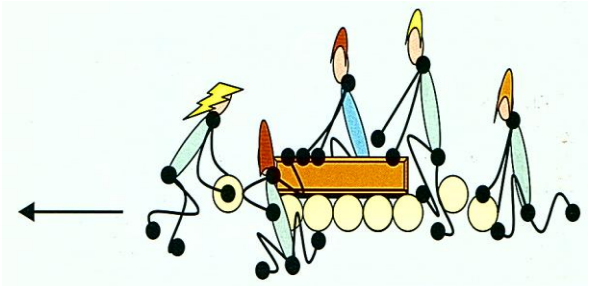
Ablauf wie beim Tunnelball, aber nun wird der Medizinball über den Kopf mit fast gestreckten Armen rückwärts nach hinten gereicht. Der letzte Schüler läuft mit dem Ball nach vorn. Sieger ist die Mannschaft, deren Anfangsspieler als Erster wieder mit dem Ball vorn steht.	Es werden zwei oder mehrere Gruppen gebildet, die sich im Liegestütz dicht nebeneinander aufstellen. **Abbildung 43 Ball über den Kopf (Lütgeharm, 2011, S. 83)**
Ziel: Kooperation, Kraft, Körperstreckung	
Sportartbezug: Geräteturnen, Leichtathletik	
Schwerpunkt: Präzision, Schnelligkeit	
Quelle: Lütgeharm, 2011, S. 83 und vgl. Lang, 2007, S. 38	

Matten-Hebe-Staffel	
Wendestaffel	Material: Niedersprungmatte, Matte
Beschreibung: Jede Ecke (Schlaufe) einer auf dem Boden liegenden Turnmatte wird von einem Schüler festgehalten. Ein weiterer Schüler steht hinter der Matte. Nach dem Startzeichen läuft dieser über die Matte und umrundet die Wendemarke. Bei der Rückkehr läuft er unter der inzwischen von seinen vier Mitspielern an der hochgehobenen Matte hindurch. Dann wird die Matte sofort wieder fallen gelassen und der nächste Schüler startet. Der erste Läufer nimmt nun den frei gewordenen	Organisation: 4 Schüler/innen stehen an den Ecken einer auf dem Boden liegenden Matte. Ein 5. Schüler wartet hinter der Matte auf das Startzeichen. In einiger Entfernung befindet sich eine Wendemarke. 

Platz ein. Welche Gruppe sitzt, nachdem alle gelaufen sind und der letzte Läufer die Matte unterquert hat, als erste hintereinander auf der Matte? Varianten: - ein Gegenstand wird transportiert (z.B. Medizinball, Reifen) - ein Ball wird gerollt, geprellt, gedribbelt, mit dem Fuß geführt	**Abbildung 44 Matten-Hebe-Staffel (Lang, 2007, S. 56)**
Ziel: Kooperation, Kraft	
Sportartbezug: Allgemein, Geräteturnen	
Schwerpunkt: Schnelligkeit, Körperspannung, Teamfähigkeit	
Quelle: Lang, 2007, S. 56	

Austausch-Staffel	
Begegnungsstaffel	Material: Hütchen, Reifen, Bälle, Handgeräte
Beschreibung: Jeder Läufer trägt unterschiedliche Geräte, z.B. die Spieler von rechts Medizinball und Stab, die Läufer von links Gymnastikball und Reifen, irgendwo auf der Laufstrecke treffen sie sich und tauschen die Gegenstände aus, laufen anschließend zu ihrem Ausgangspunkt zurück und übergeben dort die Gegenstände an den nächsten Spieler. Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst durch ist. Varianten: - Laufstrecken verlängern	Organisation: 2 Teams stehen sich in einem Abstand von 10–20 m gegenüber.  **Abbildung 45 Austausch-Staffel (Lütgeharm, 2011, S. 83)**
Ziel: Kooperation, Präzision, Geschicklichkeit	
Sportartbezug: Allgemein, Leichtathletik	
Schwerpunkt: Schnelligkeit, Teamfähigkeit	

Quelle: Lütgeharm, 2011, S. 83

Seifenkistenrennen	
Einbahnstaffel	Material: Kastendeckel, gleich große Bälle, Gymnastikstäbe
Beschreibung: Die Schüler/innen sollen die „Seifenkiste“ samt „Fahrer“ auf den „Kugellagern“ so schnell wie möglich in Ziel bringen, ohne dass die Besatzung der „Seifenkiste“ herausfällt oder diese umkippt. Dabei müssen die durch die Vorwärtsbewegung des Gefährts am Ende frei werdende Bälle immer wieder nach vorne gebracht und dort unter den Kastendeckel geschoben werden, um das Weiterrollen zu ermöglichen. „Taktische“ Varianten ergeben sich aus der gemeinsamen Organisation dieses Transports – und davon hängt letztlich auch das Gelingen ab. Welche Gruppe erreicht – möglichst ohne einen „Unfall“ zu verursachen – ein vorgegebenes, nicht zu weit entferntes Ziel? Varianten: - Statt der Bälle mehrere Gymnastikstäbe quer unter den Kastendeckel legen - als Wendestaffel indem der „Fahrer“ ausgetauscht wird und Fahr wieder zurück hinter die Startlinie geht Anmerkung: - Vorsicht auf die Finger bei Einsatz der Stäbe	Organisation: Mindestens 6 Schüler/innen pro Gruppe verteilen sich um einen umgedrehten Kastendeckel, in dem sich eine Schülerin bzw. ein Schüler sitzend befinden. Unter den Kastendeckel, der „Seifenkiste“ werden mehrere gleich große Bälle gelegt.  **Abbildung 46 Seifenkistenrennen (Lang, 2007, S. 95)**
Ziel: Kooperation, Präzision, Geschicklichkeit	

Sportartbezug: Allgemein
Schwerpunkt: Schnelligkeit, Teamfähigkeit
Quelle: Lang, 2007, S.95

<table>
<tr><td colspan="2">Kugellager</td></tr>
<tr><td>Einbahnstaffel</td><td>Material: Weichbodenmatte, gleich große Bälle, Gymnastikstäbe</td></tr>
<tr><td>Beschreibung:

Die Aufgabe besteht darin, die Matte mit den darauf befindenden Schülerinnen bzw. Schülern ins Ziel zu bringen ohne diese zu verlassen. Bodenberührungen sind nur mit den Händen erlaubt. Bewegt sich die Matte auf den „Kugellagern“ vorwärts, werden an ihrem Ende Bälle frei, die nach vorne gebracht und dort wieder gleichmäßig verteilt unter die Matte geschoben werden müssen. Letztlich hängt das Gelingen von einer guten Organisation, genauer Absprache und effektiver Arbeitsteilung ab.

Varianten:

- Ein Schüler wird „freigestellt“ und darf wegrollende Bälle wieder einsammeln und zur Matte zurückbringen
- Fortbewegung geschieht nicht mit den Händen sondern mit Gymnastikstäben, die wie ein „Stechpaddel“ eingesetzt werden.

Anmerkungen:

- Aus Sicherheitsgründen das Stehen auf der Matte nicht zulassen
- nicht zu weite Distanzen vorgeben</td><td>Organisation:

Mindestens 8 Schüler/innen pro Gruppe verteilen sich sitzend, kniend oder liegend auf einer Weichbodenmatte, die hinter der Startlinie liegt. Die Bälle sind gleichmäßig unter der Matte verteilt und garantieren Instabilität, aber auch Fortbewegung.

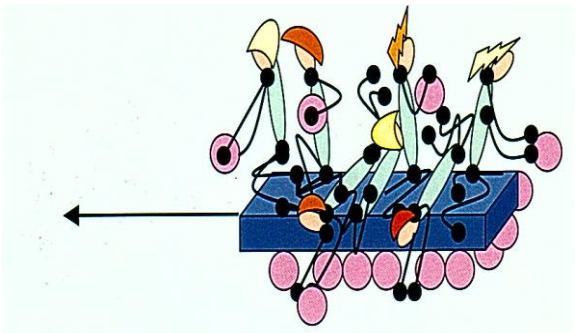
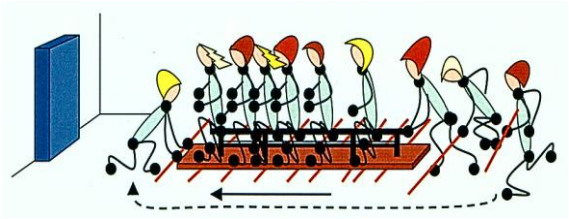
 

Abbildung 47 Kugellager (Lang, 2007, S. 96)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ziel: Kooperation, Kraft</td></tr>
</table>

Sportartbezug: Geräteturnen, Leichtathletik, Rudern
Schwerpunkt: Schnelligkeit, Teamfähigkeit
Quelle: Lang, 2007, S.96

Kieler Achter	
Einbahnstaffel	Material: Langbank, Weichbodenmatte, Gymnastikstäbe
Beschreibung: Die Besatzung darf den Boden nicht berühren. Sie sitzt passiv auf der umgedrehten Bank und wird durch einen „Anschieber“ fortbewegt und weitere Helfer, die die hinter der Bank frei werdenden Gymnastikstäbe schnell nach vorne transportieren und wieder unter die Bank legen, so dass ständig genügend Rollen vorhanden sind. Das Ziel ist erreicht, wenn die Bank die Matte an der Wand berührt. Varianten: - auf dem Rückweg wechselt die Besatzung mit den „Anschiebern“ - Die Besatzung hat Stäbe, mit denen sie die Bank „rudern“ fortbewegt. Helfer sorgen nur für den Transport und das Unterlegen der Stäbe Anmerkung: Vorsichtig auf die Finger	Organisation: Mindestens 8 Schüler/innen pro Team teilen sich in zwei Gruppen. Ein Teil der Gruppe sitzt rittlings auf der umgedrehten Bank, die auf mehreren, gleichmäßig unter der Bank verteilten, Gymnastikstäben aufliegt. Die Füße berühren den Boden nicht. Das Ziel stellt eine an die Wand gelehnte Turnmatte dar. Die restlichen Schüler/innen sind Helfer, die den „Kieler Achter“ vorwärtsbewegen.  **Abbildung 48 Kieler Achter (Lang, 2007, S. 97)**
Ziel: Kooperation, Kraft, Geschicklichkeit	
Sportartbezug: Geräteturnen, Leichtathletik, Rudern	
Schwerpunkt: Schnelligkeit, Teamfähigkeit	
Quelle: Lang, 2007, S.97	

7 Kompetenzmodelle

7.1 Grundlegendes über Kompetenzmodelle

Die Diskussion über Kompetenzen und Kompetenzorientierung ist im Bildungsbereich schon zur Selbstverständlichkeit geworden. Lernleistung ist immer mehr kompetenzbezogen und orientiert sich an den schulischen Kernlehrplänen. Der Fokus liegt auf den Kompetenzen für den Fachunterricht. Für die praktische Umsetzung werden Kompetenzmodelle entwickelt, die eine Grundlage für kompetenzorientierten Unterricht bilden. (vgl. Balz, 2012, S. 7)

Folgendes Kompetenzmodell wurde von der Arbeitsgruppe unter Mitwirkung von Lehrerinnen und Lehrern für das Fach Bewegung und Sport entwickelt. Es lässt sich in Form einer Matrix darstellen. Die Handlungsdimensionen Selbst-, Sozial-, Methoden-, und Fachkompetenz bilden eine Achse, während auf der anderen die Inhaltsdimensionen Lehrstoffbereich und Fachlehrplan angeordnet sind. (bm:ukk, 2014, S. 3)

KOMPETENZMODELL Sekundarstufe I und II			SELBST-KOMPETENZ			SOZIAL-KOMPETENZ			METHODEN-KOMPETENZ			FACH-KOMPETENZ		
			KÖRPERBEZOGEN Wahrnehmen – Einschätzen – Nutzen	KOGNITIONS- und SOZIALBEZOGEN Bewegen – Reflektieren – Sinn herstellen	EMOTIONSBEZOGEN Erleben – Wahrnehmen – Regulieren	REGELN und FAIRNESS Kennen – Einhalten – Verändern	KOMMUNIKATION und KOOPERATION Denken – Sprechen – Handeln	AUFGABEN, ROLLEN und LEITEN Verstehen – Übernehmen – Reflektieren	LERNEN LERNEN Interesse wecken – Lernkompetenz entwickeln	PLANUNG und ORGANISATION Vereinbaren – Umsetzen - Kontrollieren	SICHERHEIT und GESUNDHEIT Wahrnehmen – Einschätzen - Handeln	KONDITIONELLE und KOORDINATIVE FÄHIGKEITEN	SPORTARTSPEZIFISCHES KÖNNEN und WISSEN	SPORTARTÜBERGREIFENDES KÖNNEN und WISSEN
			KÖNNEN +			WISSEN +			WOLLEN					
LEHRSTOFF	ALLG. SPORTMOTORISCHE FÄHIGKEITEN	SPIELEN + LEISTEN + GESTALTEN + GESUNDHEIT + ERLEBEN												
	TURNEN													
	LEICHTATHLETIK													
	SCHWIMMEN													
	SPORTSPIELE													
	GYMNASTIK, TANZ, AKROBATIK													
	ROLL- und GLEITSPORTARTEN													
	ZWEIKÄMPFE													
	WEITERE SPORTARTEN													

Tabelle 1 Kompetenzmodell

Das Kompetenzmodell ist für die Sekundarstufe I und II identisch. Unterschiede beziehen sich auf das Anforderungsniveau der Kompetenzen, die erst im Kompetenzkatalog sichtbar werden. In der Oberstufe wird der Umfang an Kompetenz eingeschränkt.

7.2 Kompetenzmatrix für Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe

Angelehnt an das Kompetenzmodell der Universität Salzburg, das im Auftrag des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur mit der Zusammenarbeit von Lehrinnen und Lehrern erstellt worden ist (bm:ukk, 2014, S. 14), zeigt folgende Tabelle einen Kompetenzraster in Form einer Kompetenzmatrix, die für die vorliegende Arbeit an das Thema angepasst und modifiziert wurde.

Die in der Spielsammlung beschrieben Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe haben unterschiedliche Ziele und Schwerpunkte. Diese werden nun nach ihren Kompetenzen in einem Raster eingeordnet. Jedes Staffelspiel aus der Spielsammlung wird alphabetisch aufgelistet. Der Spielbeschreibung nach werden die Schwerpunkte und Ziele dieser Spiele den Kompetenzen des Bildungsplans zugeordnet. Die Kompetenzentwicklung im Unterrichtsfach Bewegung und Sport umfasst motorische, spielerische und sportliche Bewegungsaufgaben. Diese Fachkompetenzen werden mit weiteren Kompetenzen wie Selbst-, Sozial- und Methodenkompetenz verknüpft. Diese vier Hauptkompetenzgruppen werden in der Tabelle als Handlungsdimensionen dargestellt, die wiederum in Beziehung mit weiteren Unterkategorien stehen:

Die Selbstkompetenz ist körperbezogen (dabei steht das Wahrnehmen, das Einschätzen und das Nutzen dieser Fähigkeit im Fokus), emotionsbezogen (wobei das Erleben, das Wahrnehmen und Regulieren von Emotionen thematisiert wird), kognitions- und sozialbezogen (das Ziel hier ist, die eigene und fremde Bewegung zu verstehen und zu reflektieren).

Die Sozialkompetenz beinhaltet die drei Bereiche: Regeln und Fairness (das beinhaltet das Erkennen, Einhalten und Verändern von Spielregeln unter sportethischen Aspekten), Kommunikation und Kooperation (im Handlungsbezug zu denken, sprechen und handeln) und Aufgaben, Rollen und Leiten (in dem das Verstehen, Übernehmen und Reflektieren von bestimmten Rollen und Aufgaben im Blickfeld steht)

Die Methodenkompetenz wird gegliedert in: Lernen lernen (genauer gesagt soll das Interesse geweckt und Lernkompetenz entwickelt werden), Planung und Organisation (dabei werden Vereinbarungen getroffen, diese umgesetzt und die Umsetzung kontrolliert), Sicherheit und Gesundheit (Gefahren und Risiken sollen wahrgenommen und eingeschätzt werden, gesundheitsorientiertes und gesundheitsbewusstes Handeln wird gefördert).

Die Fachkompetenz unterscheidet konditionelle und koordinative Fähigkeiten, sportartspezifisches und sportartübergreifendes Können und Wissen. Hier sind explizit sportliche und spielerische Bewegungsaktivität mit motorischen Aufgaben verknüpft.

Alle vier Kompetenzbereiche überschneiden sich miteinander aber grenzen sich auch von einander ab. Jede dieser Kompetenzen entspricht den Komponenten Wissen, Können und

Wollen, sowie den pädagogischen Perspektiven im Kontext eines mehrperspektivischen Bewegungs- und Sportunterrichts.

In der linken Spalte der Tabelle stehen die Anfangsbuchstaben als Abkürzungen für die jeweiligen Staffelformen wie Begegnungsstaffel, Umkehrstaffel, Reihenstaffel, Pendelstaffel, Kreisstaffel, Viereckstaffel, Einbahnstaffel und Mischformen.

KOMPETENZMATRIX		SELBST-KOMPETENZ			SOZIAL-KOMPETENZ			METHODEN-KOMPETENZ			FACH-KOMPETENZ		
		KÖRPERBEZOGEN	KOGNITIONS- und SOZIALBEZOGEN	EMOTIONSBEZOGEN	REGELN und FAIRNESS	KOMMUNIKATION und KOOPERATION	AUFGABEN, ROLLEN und LEITEN	LERNEN LERNEN	PLANUNG und ORGANISATION	SICHERHEIT und GESUNDHEIT	KONDITIONELLE und KOORDINATIVE FÄHIGKEITEN	SPORTARTSPEZIFISCHES KÖNNEN und WISSEN	SPORTARTÜBERGREIFENDES KÖNNEN und WISSEN
STAFFELFOMEN		SPIELEN + LEISTEN + GESUNDHEIT + GESTALTEN + ERLEBEN + WAGEN											
B	Austauschstaffel		•	•	•	•					•		
U	Autorennen			•	•	•					•		
U	Ballstaffel			•	•	•					•		
R	Ball über den Kopf			•	•	•					•		
U	Dreibeinstaffel	•		•	•	•	•				•		
P	Dribbelstaffel				•			•	•		•	•	•
P	Fangen und Passen			•					•		•	•	•
U	Glücksstaffel			•	•	•					•		
M	Gruppenstaffel			•	•				•		•		
U	Hundestaffeel	•		•	•	•	•				•		
U	Jenga-Staffel			•	•	•	•				•		

E	Kieler-Achter	•	•	•	•	•	•		•	•	•		
E	Kugellager		•	•	•	•	•		•	•	•		
R	Liegestützball			•	•	•					•		
W	Matten-Hebe-Staffel			•	•	•				•	•		
M	Memorystaffel		•	•	•	•	•				•		
M	Nummernwettlauf			•	•						•	•	
R	Passstaffel/ Zickzackgasse	•	•				•		•		•	•	
U	Puzzle-Staffel		•	•	•	•	•				•		
U	Schlüpfstaffel			•	•						•	•	
R	Schwingstaffeln	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
E	Seifenkistenrennen		•	•	•	•	•		•	•	•		
U	Sprungstaffel			•	•						•	•	
R	Tischtennis-Staffel		•	•	•			•			•	•	•
V	Transportstaffel			•	•					•	•		
R	Tunnelball			•	•	•					•		
R	Wanderballstaffel/ Slalom	•	•					•	•	•	•	•	•
R	Wanderballstaffel/ GiveRun	•	•					•	•	•	•	•	•
U	Wurfstaffel			•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

Tabelle 2 Kompetenzmatrix

Die Staffelspiele aus der Spielsammlung „Wer kann am längsten schwingen?“, „Schwingen und auf Weichbodenmatte springen“ und „Schwingen in der Seilstraße“ werden in der Kompetenzmatrix unter dem Begriff „Schwingstaffel“ aufgrund der gemeinsamen gleichen Kompetenzen zusammengefasst.

Anhand dieser erstellten Kompetenzmatrix ist interessanterweise zu erkennen, dass der Bereich aus der Fachkompetenz, nämlich „konditionelle und koordinative Fähigkeiten“ in allen ausgewählten Staffelspielen und Gruppenwettbewerben vorkommt. Entweder durch den intensiven läuferischen Aspekt oder durch Zusatzaufgaben, die motorisch anspruchsvoll sind können diese Fachkompetenzen gefördert werden. Jedes Staffelspiel ist nun mal ein Spiel, in dem Emotionen entstehen, Regeln und Fairness thematisiert werden. Deswegen werden die Kompetenzbereiche der Selbst- und Sozialkompetenz stark gefördert.

Es ist zu erkennen, dass sich die Kompetenzbereiche stellenweise sehr ähneln und wiederum stark unterscheiden. Abhängig vom Spiel werden unterschiedliche Kompetenzen gefördert. Beispielsweise decken die Schwingstaffeln alle Kompetenzbereiche ab. Das lässt sich dadurch erklären, dass das Schwingen an Seilen eine äußerst körperbezogen Bewegungshandlung darstellt. Bei diesem Spiel wird die schwingende Person von einem Gruppenmitglied angetaucht. Dadurch wird kognitives sowie soziales Verhalten gefördert. Emotionen, Regeln und Fairness sind, sowie wie schon zuvor erwähnt, ein wesentlicher Bestandteil eines Spiels. Die schwingende Person steht immer im kommunikativen Kontakt mit den Gruppenmitgliedern. Aus dieser komplexen Handlung heraus lassen sich Rollen, Aufgaben verteilen und anleiten. Dieses Spiel kann als methodischer Aufbau für turnerische Bewegungshandlungen angeleitet werden, was auch dazu führt, dass Schülerinnen und Schüler, Interesse bekommen, ihre Methoden- und Fachkompetenzen in diesen Bereichen weiter auszubauen. Diese Spiel erforder eine genaue Planung und Organisation. Schülerinnen und Schüler können selbst die Gestaltung und den Aufbau dieses Spiel übernehmen. Das führt auch zum Aspekt der Sicherheit und Gesundheit. Die Schülerinnen und Schüler lernen Verantwortung für sich und ihre Mitschüler/innen zu übernehmen und gesundheitsorientierte Bewegungen zu verstehen. Der turnerische Charakter erfordert Technik, Kraft und Ausdauer. Die Schülerinnen und Schüler erwerben Fachkompetenzen die sportartspezifisch und sportartübergreifend sind, in dem sie konditionelle und koordinative Fähigkeit kennen und anwenden lernen.

8 Conclusio und Ausblick

Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe werden in sportpädagogischer und sportdidaktischer Fachliteratur vielfältig thematisiert und für unterschiedliche Einsatzbereiche im Unterricht angeboten. Sie gehören, mit ihrer Eigenschaft eines Mannschaftswettbewerbs, zu der Gruppe der Bewegungsspiele bzw. kleinen Spiele, in denen der Spaß, das Spiel und die Freude an der Bewegung im Vordergrund stehen. Im historischen Kontext gesehen, haben Staffelspiele möglicherweise ihren Ursprung in den antiken Staffelläufen, die damals in Form von Stafetten für die Nachrichtenüberbringung verantwortlich waren. Aus diesen Eilbotenläufen wurden in der menschlichen Geschichte lauf- und wettkampforientierte Spielformen weiterentwickelt, die in historischen Quellen als Volks- und Bewegungsspiele zu finden sind. Diese traditionellen Spiele wurden in weiterer Folge zu verschiedenen und vielfältigen Staffelspielen und Gruppenwettbewerben transformiert, die in der gegenwärtigen Literatur vorgestellt werden. Heute gibt es hunderte an Staffelspielen, mit modernen, kreativen, trainingsspezifischen und leistungs- oder erlebnisorientierten Inhalten.

Wie alles auf dieser Welt haben auch diese Spielformen zwei Seiten. Die Vorteile liegen darin, dass sie durch ihren Wettkampfcharakter bei Schülerinnen und Schülern Begeisterung, Spannung und Spaß auslösen. Durch den intensiven läuferischen Aspekt können konditionelle Fähigkeiten gefördert werden. Sinnvoll eingebaute Hindernisse und Zusatzaufgaben ermöglichen zudem das Schulen von koordinativen Fähigkeiten. Das gemeinsame erbringen von Leistung vermittelt soziales Verhalten als Kooperationsfähigkeit und Teamfähigkeit. Aus der Sicht der Mehrperspektivität in Form eines erfahrungsorientierten Unterrichts können zudem die pädagogischen Perspektiven wie Leisten, Wagen, Wahrnehmen, usw. erfahren werden. Staffelspiele sind meistens leicht zu organisieren, können je nach Ziel modifiziert werden und entweder zwischendurch gespielt oder als ganze Unterrichtseinheit gestaltet werden.

Aber auch Nachteile stehen dem gegenüber, die berücksichtigt werden müssen. Das Staffelspiel als extreme Wettkampfform baut eine emotionale Spannung auf, die den Ordnungsrahmen gefährden könnte. Die Niederlage einer Mannschaft kann frustrierende Auswirkungen auf den gesamten Klassenverband mit sich bringen. Der Zeit- und Wettbewerbsdruck kann sich für leistungsschwächere Schülerinnen und Schüler negativ auswirken. Auch der soziale Druck, der dabei entstehen kann ist nicht zu unterschätzen. Durch große Mannschaften entstehen lange Wartezeiten, die wiederum problematisch und störend sein können. Unüberlegter Einsatz von Geräten und methodische Fehler können außerdem Verletzungsrisiken darstellen. Wenn man nun diese Nachteile betrachtet, liegt es doch offensichtlich auf der Hand, warum diese Spiele für den Unterricht in Frage gestellt werden. Wenn man jedoch von dem ausgeht, was alles problematisch, frustrierend und gefährlich ist, dann müssen alle Bewegungsaktivität des Bewegungs- und Sportunterrichts, die potenzielle Schwierigkeiten verursachen können wie z.B. Geräteturnen, Schwimmen, Skifahren, usw., kritisch überprüft und diskutiert werden. Mit genau diesen Aspekten beschäftigt sich die Sportdidaktik, die versucht Unterrichtsinhalte so zu gestalten und methodisch zu verändern um sie sicher und zielorientiert vermitteln zu können.

Die Arbeit beschäftigt sich nicht nur mit der systematischen, didaktischen und historischen Strukturierung von Staffelspielen und Gruppenwettbewerben, sondern stellt Nachteile, Probleme und Schwierigkeiten, Vorteilen und potenziellen Möglichkeiten von Staffelspielen gegenüber. Das Ergebnis dieser Gegenüberstellung ist, dass sich grundsätzlich für jede dieser negativen, aber durchaus wichtigen und berechtigten Überlegungen, Lösungen finden lässt, die solche Spiele zu gelungen, erlebnisorientierten und erfolgreichen Unterrichtsinhalten machen. Diese vorliegende Diplomarbeit soll Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe nicht nur erklären, untersuchen und prüfen sondern auch für das Fach Bewegung und Sport anwendbar machen. Die Herausforderung besteht darin, eigene Erfahrungen mit methodisch-didaktischen Werkzeugen zu vereinen um Spiele so zu gestalten, dass ihre positiven Eigen-

schaften überwiegen. Probleme kommen mit hoher Wahrscheinlichkeit dann zustande, wenn kein Mut aufgebracht wird, um sich der Herausforderung der pädagogischen Professionalität zu stellen und sich die Arbeit anzutun Lösungen, Adaptionsmöglichkeiten und Ideen zu finden um Spiele mit vielfältigen, kompetenzorientieren, bewegungsintensiven aber auch konfliktreichen Eigenschaften einzusetzen und sie dementsprechend im Unterricht zu inszenieren und arrangieren.

Unter pädagogischer Professionalität versteht man, nach dem professionstheoretischen Ansatz von Zoglowek (2008) nicht nur den Umgang mit Erfahrungswissen und Gelegenheiten, die an (selbst-) kritische Reflexionen gebunden sind, sondern auch Persönlichkeitsentwicklung und Arbeit an der eigenen Berufsidentität. (vgl. Lange, 2014, S. 42)

Im Zusammenhang mit pädagogischer Professionalität und situationsangemessenem Handeln beschreibt Danner (2001) mit dem Begriff der reflektierten Improvisation, dass pädagogische Prozesse letztlich nicht technisch steuerbar sind. Trotz wohldurchdachter Konzepte und langjähriger Berufserfahrung müssen sich Pädagoginnen und Pädagogen „immer wieder von Plänen lösen und sich auf das dünne Eis des raschen Umdisponierens begeben." (Danner, 2001, S. 55) Dieses Umdisponieren, welches meistens mit Desorientierung und Unsicherheit verbunden ist, erfordert eine hohe Kunst der Improvisation. Ob im Laufe der pädagogischen Ausbildung oder während der beruflichen Praxis wird man, früher oder später, mit solchen Situationen konfrontiert, in denen Unterrichtsinhalte und Unterrichtspläne kurzfristig verworfen, modifiziert und umdisponiert werden müssen. Auch das, gehört zur pädagogischen Professionalität, sich mit diesen Umständen vertraut zu machen.

Das Anliegen, dass durch diese Arbeit unterstrichen werden soll, ist, Skepsis, Angst und Voreingenommenheit abzubauen und stattdessen Mut sowie Bereitschaft zu fördern, um sich reflektiert mit unterschiedlichen, vielseitigen und ambivalenten Themen und Inhalten im Fach Bewegung und Sport auseinanderzusetzen, kritisch zu hinterfragen und praktisch anzuwenden um mehrere Perspektiven und neue Horizonte zu schaffen.

9 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 elementares - höheres Verstehen (Danner, 1998, S. 46) 11
Abbildung 2 Hermeneutischer Zirkel I (Danner, 1998, S. 57) 12
Abbildung 3 Hermeneutischer Zirkel II (Danner, 1998, S. 60) 12
Abbildung 4 "Der Lastträger" (GutsMuths, 1796, S. 245) 15
Abbildung 5 Reihenstaffel (Kern & Söll, 2005, S. 187) 19
Abbildung 6 Pendelstaffel (Kern & Söll, 2005, S. 188) 20
Abbildung 7 Umkehrstaffel (Döbler & Döbler, 1983, S. 126) 20
Abbildung 8 Umkehrstaffel (Kern & Söll, 2005, 189) 21
Abbildung 10 Kreislaufstaffel (Döbler & Döbler, 1983, S. 130) 22
Abbildung 9 Rundenstaffel (Kern & Söll, 2005, S. 189) 21
Abbildung 11 Kreislaufstaffel mit kleinen Kreisen (Döbler & Döbler, 1983, S. 131) 22
Abbildung 12 Viereckssstaffel (Döbler & Döbler, 1983, S. 132) 23
Abbildung 13 Begegnungsstaffel (Lang, 2007, S. 34) 23
Abbildung 14 Einbahnstaffel (Lang, 2007, S. 35) 24
Abbildung 15 Pädagogische Perspektiven im erziehen Sportunterricht (Bauer, 2015, S. 1) . 46
Abbildung 16 Aspekte eines mehrperspektivisch ausgerichteten erfahrungsorientierten Ansatzes (Bauer, 2015, S. 2) 47
Abbildung 17 Ballstaffel (Moosmann, 2014, S. 172) 54
Abbildung 18 Autorennen (Moosmann, 2014, S. 177) 56
Abbildung 19 Dreibeinstaffel (Moosmann, 2014, S. 179) 57
Abbildung 20 Dribbelstaffel (Moosmann, 2014, S. 180) 59
Abbildung 21 Memory-Staffel (Schnelle, 2006, S. 87) 61
Abbildung 22 Jenga-Staffel (Schnelle, 2006, S. 88) 63
Abbildung 23 Nummernwettlauf (Lütgeharm, 2011, S. 24) 64
Abbildung 24 Nummernwettlauf (Lütgeharm, 2011, S. 26) 64
Abbildung 25 Nummernwettlauf (Lütgeharm, 2011, S. 26) 64
Abbildung 26 Nummerwettlauf (Lütgeharm, 2011, S. 27) 65
Abbildung 27 Schlüpfstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 13) 66
Abbildung 28 Sprungstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 14) 67
Abbildung 29 Sprungstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 14) 67
Abbildung 30 Wurfstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 15) 68
Abbildung 31 Wurfstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 15) 68
Abbildung 32 Transportstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 16) 69
Abbildung 33 Transportstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 16) 69

Abbildung 34 Glücksstaffel (Katzenbogner, 2014, S. 17) 70
Abbildung 35 Wanderballstaffel (Oltmanns, 2010, 37) 71
Abbildung 36 Wanderballstaffel/ GiveRun (Oltmanns, 2010, S. 37) 72
Abbildung 37 Pass-Staffel (Oltmanns, 2010, S. 39) 74
Abbildung 38 Schwingstaffel (Bauer, 2001, S. 7) 75
Abbildung 39 Schwingstaffel (Bauer, 2001, S. 8) 75
Abbildung 40 Schwingstaffel (Bauer, 2001, S. 9) 77
Abbildung 41 Tunnelball (Lütgeharm, 2011, S. 83) 77
Abbildung 42 Liegestützball (Lütgeharm, 2011, S. 83) 78
Abbildung 43 Ball über den Kopf (Lütgeharm, 2011, S. 83) 79
Abbildung 44 Matten-Hebe-Staffel (Lang, 2007, S. 56) 80
Abbildung 45 Austausch-Staffel (Lütgeharm, 2011, S. 83) 80
Abbildung 46 Seifenkistenrennen (Lang, 2007, S. 95) 81
Abbildung 47 Kugellager (Lang, 2007, S. 96) 82
Abbildung 48 Kieler Achter (Lang, 2007, S. 97) 83

10 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 Kompetenzmodell 84
Tabelle 2 Kompetenzmatrix 87

11 Literaturverzeichnis

Balz, E. (2004). Methodische Prinzipien mehrperspektivischen Sportunterrichts. In P. Neumann. & E. Balz (Hrsg.), *Mehrperspektivischer Sportunterricht. Orientierung und Beispiele* (S. 86-103). Schorndorf: Hofmann.

Balz, E. (2009). Fachdidaktische Konzepte update. oder: Woran soll sich der Schulsport orientieren? *sportpädagogik, 1*, 25-32

Bauer, M. (2015). Sportunterricht mehrperspektivisch gestalten. Unterrichtspraktische Anregungen im Kontext eines erfahrungsorientierten Ansatzes. *sportunterricht. Lehrhilfen, 64*(6), 1-4.

Bauer, M. (2001). Staffel- und Mannschaftswettbewerbsformen zum Schwingen an Ringen und Seilen. *sportunterricht. Lehrhilfen, 50*(11), 7-11.

Danner, H. (1998). *Methoden geisteswissenschaftlicher Pädagogik. Einführung in Hermeneutik, Phänomenologie und Dialektik*. (4., überarb. Aufl.). München, Basel: Reinhardt.

Danner, St. (2001). *Erziehung als reflektierte Improvisation*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Döbler, E. & Döbler, H. (1983). *Kleine Spiele. Ein Handbuch für Kindergarten, Schule und Sportgemeinschaft*. Berlin: Volkseigner.

GutsMuths, J. Ch. F. (1796). *Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes. Für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden.* Schnepfenthal: Verl. d. Buchh. d. Erziehungsanst.

Katzenbogner, H. (2014). Mit kleinen Staffeln schneller werden. Staffelspiele machen Spaß und schulen die Schnelligkeitsfähigkeiten. *leichtathletiktraining, 14(*1), 11-19.

Katzenbogner, H. (2014). Mit kleinen Staffeln schneller werden. Staffelspiele machen Spaß und schulen die Schnelligkeitsfähigkeiten. *leichtathletiktraining, 14*(2/3), 12-17.

Kern, U. & Söll, W. (Hrsg.). *Praxis und Methodik der Schulsportarten*. (3., überarb. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.

Kleiner, K. (2007). Notizen zur Bewegungs- und Sportdidaktik. In K. Kleiner (Hrsg.), *Inszenieren. Differenzieren. Reflektieren. Wege sportdidaktischer Kompetenz* (S. 37-58). Purkersdorf: Brüder Hollinek.

Klingen, P. (2001). *Kommunikation im Sportunterricht. Empfehlungen und Handlungsmuster für eine erfolgreiche Unterrichtspraxis*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Kolb, M. (2007). Fachdidaktik der sportspielorientierten Bewegungshandlungen. Vermittlungskonzepte für die Sportspiele und deren sportpädagogische Grundlagen. In K. Kleiner (Hrsg.), *Inszenieren. Differenzieren. Reflektieren. Wege sportdidaktischer Kompetenz* (S. 211-224). Purkersdorf: Brüder Hollinek.

Krüger, A. (1982). Sport und Spiele in der Renaissance. In G. Steins (Hrsg.), *Forum für Sportgeschichte. Spielbewegung-Bewegungsspiel* (100 Jahre Goßler`scher Spielerlaß. Sporthistorische Ausstellung Staatsbibliothek Preußischer Kulturbesitz in Berlin 7. Mai – 24. Juni 1982, S. 9-12). Berlin: Projekt Offsetdruck.

Krüger, M. & Grupe, O. (Hrsg.). (2007). *Einführung in die Sportpädagogik* (3., neu bearb. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.

Lang, H. (2007). *Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe. Anregungen für Grundschulen, weiterführende Schulen und Vereine*. Schorndorf: Hofmann.

Lang, H. (2017). Was man bei Staffeln (unbedingt) vermeiden sollte. *sportunterricht. Lehrhilfen, 66(4)*, 15-17.

Lange, H. (2014). *Sportdidaktik und Sportpädagogik. Ein fachdidaktischer Grundriss*. München: Oldenbourg Verlag.

Lehmann, F., Liebich, A., Roßberg M. & Uhlig, J. (2016). Glück gehabt! Staffeln mit Zufallselementen (um-)gestalten und spannend für alle machen. *sportpädagogik, 16(3/4)*, 14-17.

Lütgeharm, R. (2011). *Kleine Spiele im Sportunterricht. Spaß, Spannung & Erfolgserlebnisse*. Kerpen: Kohl-Verlag.

Mc Cleland, J. (1982). Sport und Spiele in der Renaissance. In G. Steins (Hrsg.), *Forum für Sportgeschichte. Spielbewegung-Bewegungsspiel* (100 Jahre Goßler`scher Spielerlaß. Sporthistorische Ausstellung Staatsbibliothek Preußischer Kulturbesitz in Berlin 7. Mai – 24. Juni 1982, S. 13-16). Berlin: Projekt Offsetdruck.

Messmer, R. (2013). Fachdidaktik Sport. Bern: Haupt.

Meusel, H. (1940). *Lauf-, Rauf- und Ballspiele. Für die körperliche Grundausbildung*. Berlin: Weidmannsche Verlagsbuchhandlung.

Moosmann, K. (Hrsg.). (2014). *Das große Limpert-Buch der kleinen Spiele. Bewegungsspaß für Jung und Alt*. Wiebelsheim: Limpert

Münz, M. (2009). Staffelspiele: Gebt Gas, Kinder. *volleyball Magazin, 1*, 26-29.

Neumann, P. (2004). *Erziehender Sportunterricht. Grundlagen und Perspektiven*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Neumann, P. (2011). Einführung in den Sammelband. In P. Neumann. & E. Balz (Hrsg.), *Mehrperspektivischer Sportunterricht. Didaktische Anregungen und praktische Beispiele* (S. 7-15). Schorndorf: Hofmann.

Oltmanns, K. (2010). Staffelspiele mit Medizinbällen. *leichtathletiktraining 10*(12), 36-39.

Polzer, K. (2003). *Teambildung im Sportunterricht*. Diplomarbeit, Universität Wien, Wien.

Rösch, H.-E. (1966). *Staffelspiele und Wettkämpfe*. Frankfurt/Main: Limpert

Röthig, P. (1977). Sportwissenschaftliches Lexikon. Schorndorf: Hofmann.

Schiller, F. (1795). Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen. (2. Teil, 10.-16. Brief). In F. Schiller (Hrsg.), *Die Horen, 2. Stück* (S. 45 – 124). Tübingen

Schnabel, G., Harre, D., Krug, J., Borde, A. (2003). *Trainingswissenschaft. Leistung, Training, Wettkampf*. Berlin: Sportverlag.

Schnelle, D. (Hrsg.). (2006). *Alte Spiele – neu erfunden. Bewegungsspiele für Klein und Groß*. (2., erw. Aufl.). Wiebelsheim: Limpert.

Schmidhuber, Ch. (2006). *„Erziehender Sportunterricht". Konzepte, Ziele und Umsetzungsmöglichkeiten in Hinblick auf die Entwicklung „sozialer Kompetenzen" in der Sekundarstufe I unter Bezugnahme auf den österreichischen Lehrplan für das Unterrichtsfach „Bewegung und Sport"*. Diplomarbeit, Universität Wien, Wien.

Söll, W. (2008). *Sportunterricht. Sport unterrichten. Ein Handbuch für Sportlehrer*. Schorndorf: Hofmann.

Stibbe, G. & Aschebrock, H. (Hrsg.). (2007). *Lehrpläne Sport. Grundzüge der sportdidaktischen Lehrplanforschung*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Warwitz, S. A. & Rudolf, A. (2003). *Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen.* Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Watzlawick, P. (2007). *Menschliche Kommunikation. Formen Störungen Paradoxien*. Bern: Huber.

12 Elektronische Quellen

bm:bwk, Lehrpläne AHS, 2017. Zugriff am 17.06.17 unter
https://www.bmb.gv.at/schulen/unterricht/lp/11668_11668.pdf?5te98v

bm:bwk, Lehrplan Bewegung und Sport, S. 1-3. Zugriff am 17.06.17 unter

https://www.bmb.gv.at/schulen/unterricht/lp/bewegungundsport_ust_788.pdf?5te974

bm:ukk, Bildungsstandards für Bewegung und Sport 2014. Handreichung für kompetenzorientiertes Lernen und Lehren. S. 14-19. Zugriff am 17.06.17 unter

https://www.lsr-bgld.gv.at/fileadmin/user_upload/Downloads/BewegungundSport/Bildungsstandard_Bewegung_und_Sport_Handreichung_1.0-2.PDF

bm:ukk, Bildungsstandards für Bewegung und Sport. Kompetenzmodell und Kompetenzkatalog Sekundarstufe II. S. 3-26. Zugriff am 29.07.17 unter

http://www.bewegung.ac.at/fileadmin/unterricht/Kompetenzmodell_und_Kompetenzkatalog_Sekundarstufe_II.pdf

Anhang - Zusammenfassung

Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe haben eine lange Tradition. In Lehrkreisen und im universitären Diskurs werden sie jedoch oft hinterfragt und bezüglich ihrer Anwendung im Unterrichtsfach Bewegung und Sport kritisch diskutiert. Erfahrungen und emotionalisierten Berichten zufolge, dominieren meistens nur ihre Nachteile. Deswegen werden sie aus dem Unterricht verbannt oder nur in Ausnahmefällen eingesetzt. Dabei werden allerdings ihre Vorteile und ihr Potenzial übersehen. In der sportwissenschaftlichen Fachliteratur werden Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe jedoch als Spielformen vorgestellt, mit denen sich eine Bandbreite an Anwendungsmöglichkeiten im Unterricht eröffnet. Durch diese Bewegungsspiele lassen sich unterschiedliche Ziele im Bewegungs- und Sportunterricht verfolgt werden, wie z.B. die Schulung von Fähigkeiten und Kompetenzen wie Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit, Reaktion, Geschicklichkeit und Gewandtheit (auch als Beweglichkeit verstanden). Darüber hinaus können sportliche Techniken wie Werfen, Fangen, Dribbeln, Prellen, usw. geübt und gefestigt werden. Auch taktische Kompetenzen wie Spielstrategie und Spieltaktik können geschult werden sowie soziale Verhaltensweisen wie Kooperation, Fairness, Rücksicht, Ehrlichkeit, Respekt, Regeln einhalten, Akzeptieren von Entscheidungen, Verlieren und Gewinnen lernen.

Diese Aufzählung wirft jedoch ein anderes, eher positives Bild auf diese Spielform, die ja doch so sehr kritisiert wird. Diese Arbeit setzt sich mit dieser Problematik auseinander in dem Nachteile und Probleme lösungsorientiert behandelt werden. Zudem werden Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe systematisch, didaktisch und historisch strukturiert und eingeordnet. Ein Bezug zu den Kompetenzbereichen des Lehrplans wird hergestellt um überprüfen zu können, ob und wie diese Spiele für das Unterrichtsfach Bewegung und Sport sinnvoll anwendbar sind. Dabei spielt die Mehrperspektivität, als Komponente eines erfahrungsorientierten Unterrichts eine große Rolle. Eine Spielsammlung zeigt die Vielfalt der verschiedenen Staffelformen und dient als beispielhafte praktische Anwendungsmöglichkeit für den Unterricht. Anhand Beschreibungen und Abbildungen werden diese Spiele genauer erklärt und veranschaulicht. Eine, für diese Arbeit erstellte, Kompetenzmatrix ordnet Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe nach ihren Schwerpunkten und Zielen den Kompetenzbereichen des Lehrplans zu. Dadurch soll aufgezeigt werden, dass diese Spielformen durchaus mit ihrem Rahmenkonzept in einen kompetenzorientierten Unterricht hineinpassen können, allerdings unter der Bedingung, wenn die Lehrkraft reflektierte, zielorientierte, differenzierte und kritische Überlegungen, hinsichtlich der Gestaltung solcher Spiele anstellt.