



Claudia Schlembach
Die Entwicklung einer eigenen Spielidee

Die Entwicklung einer eigenen Spielidee Zur Betonung von Kreativität im inklusiven Sportunterricht

Claudia Schlembach

Ein zeitgemäßer inklusiver Sportunterricht steht für das Fördern und Fordern individueller motorischer und kognitiver Fähigkeiten sowie die Gestaltung von Bewegungserfahrungen mit Bezug zur aktuellen Lebenswelt der Schüler*innen. „Eine gleichberechtigte Teilhabe aller Schüler in einem inklusiven Sportunterricht kann nur erreicht werden, wenn sowohl die Unterschiedlichkeit als auch die Gleichheit der Individuen Berücksichtigung findet.“ (Tiemann, 2015, S. 63). Hierbei bietet die Gestaltung und Entwicklung eigener Spielideen eine ideale Grundlage für die wertschätzende Ausarbeitung von Gemeinsamkeiten und Differenzen bei motorischen und kognitiven Aufgaben sowie gleichzeitiger kreativer Partizipation. Die folgende Projektreihe in Anlehnung an die Spiele App Pokémon Go will an diesem Punkt ansetzen.

Die aktuelle Spielkultur der Kinder und Jugendlichen beinhaltet längst eine bedeutsame digitale Facette. Das Smartphone als natürlicher Bestandteil ihrer Alltagswelt und die dazugehörigen SpieleApps zur Freizeitgestaltung sind nicht mehr wegzudenken. Viele dieser Spiele lassen sich aus dem digitalen Erfahrungsraum in die reale Welt übertragen und als motivierende Bewegungsanreize im Sportunterricht umsetzen (Marquardt, 2017).

Eine dieser Apps, die nun schon seit zwei Jahren einen gewissen Hype pflegt, ist PokémonGo. Es zählt zur Kategorie „Adventure“-Games und transferiert das Spiel Pokémon in die augmented reality (kurz AR; erweiterte digitale Realität). Im Zentrum der Spielidee steht dabei das Einfangen, Trainieren und Entwickeln von „Taschen-

monstern“ in der digitalen Welt unter Einbezug der realen Umgebung der Spielenden (aktueller Standort, Straßen, Häuser, Wetter etc.) – diese Handlungsfelder sind, hervorgehoben durch eigene kreative Spielideen, in die erfahrbare Welt und den Bewegungsraum Schule übertragbar.

Für ein besseres Verständnis des Spiels werden im Folgenden viele Inhalte von PokémonGo detailliert vorgestellt und direkt in Bezug zu Möglichkeiten zur Umsetzung im Sportunterricht gesetzt (*kursiv*). So ist eine Anwendung in der Schule durchführbar, ohne dass die Lehrkraft oder die Schüler*innen zwingend das Spiel zuvor selbst gespielt haben müssen. Die beispielhafte Unterrichtsreihe skizziert zudem einen möglichen Verlauf der Projektumsetzung (siehe Tab. 1).



Claudia Schlembach

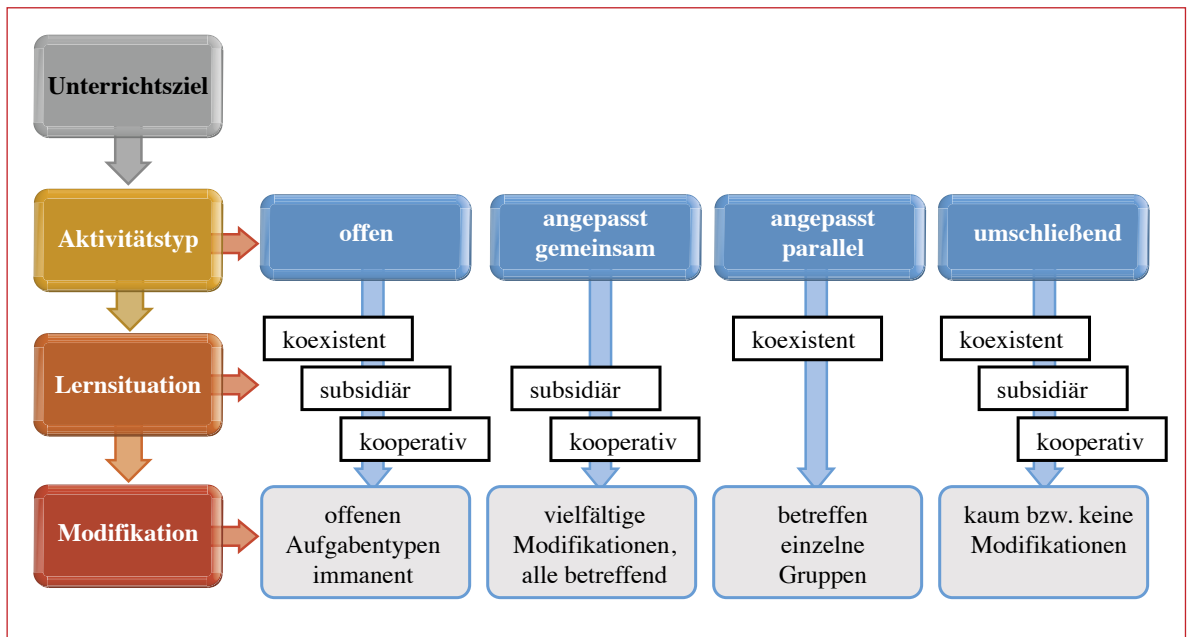
Unterrichtet Sport, Mathematik und Biologie an der Ottmar-Mergenthaler-Realschule, Vaihingen-Enz/Kleinglattbach

claudiaschlembach@gmail.com

Tab. 1: Beispiel für eine Unterrichtsreihe „Pokémon – wir entwickeln Taschenmonster“

Einheit	Thema	Inhalt: Die Schüler*innen ...
1	Einführung	... werden in die Thematik der Taschenmonster mit ihren Fähigkeiten und Entwicklungsstufen sowie der Spielidee eingeführt (Sammelkarten, SpieleApp etc.).
2	Mein Taschenmonster	... entwickeln ein eigenes Taschenmonster (Zeichnung, motorische und kognitive Grundlagen etc.)
3	Pokémon Trainer I	... stellen sich gegenseitig ihre Pokémons vor, coachen sich und entwickeln gemeinsam ihre Pokémons weiter.
4	PokéStop	... bewältigen PokéStops alleine, um verschiedene Items zu erlangen. *... entwickeln eine eigene Spiel- und Bewegungsaufgabe als PokéStop.
5	Mein Taschenmonster entwickelt sich!	... festigen zu ihrem Pokémon die Entwicklungsstufe I *... festigen zu ihrem Pokémon die Entwicklungsstufe II
6	Pokémon Trainer II	... stellen sich gegenseitig ihr(e) Pokémon(s) mit den dazugehörigen Entwicklungsstufen vor, coachen sich und entwickeln gemeinsam ihre Pokémons weiter.
7	Pokédex	... erstellen ein gemeinsames Lexikon zu ihren Pokémons mit den dazugehörigen Entwicklungsstufen.
8	Wir erobern die Arenen!	... bewältigen Arenen alleine/zu zweit/in Gruppen. *... entwickeln eigene Spiel- und Bewegungsaufgaben zu Arenen.
		* = je nach Leistungsstand des*r Schülers*in/der Lerngruppe

Abb. 1: Handlungsmodell inklusiver Sportunterricht (Tiemann, 2015)



Die Lehrkraft sollte selbstverständlich bei Planung, Durchführung und Reflexion besonderen Wert auf die Wahl und Verknüpfung von Aktivitätstypen, Lernsituationen und Modifikationen (Abb. 1; Tiemann, 2015), in Anlehnung an das Alter bzw. den Lernstand (motorisch, kognitiv, sozial-emotional usw.) der Schüler*innen, legen, um Unter- oder Überforderungen zu vermeiden. Das gesamte Projekt baut auf der Kreativität und Selbstbestimmung der Teilhabenden auf und ist sehr offen zu verorten, kann aber individuell angepasst und umschließender gestaltet werden.

(siehe Abb. 2 bis 4). Dieses Taschenmonster gehört dabei zum Typ „Wasser“, hat Schwächen gegenüber Pokémon des Typs „Elektro“ und „Pflanze“ und entwickelt in den verschiedenen Phasen Größe, Gewicht, Kategorie und Basiswerte. Zu den Basiswerten zählen Kraftpunkte (KP), Angriff, Verteidigung, Spezial-Angriff, Spezial-Verteidigung und Initiative.

Pokémon – ein Taschenmonster

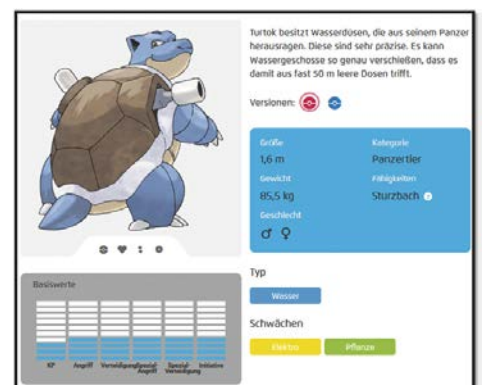
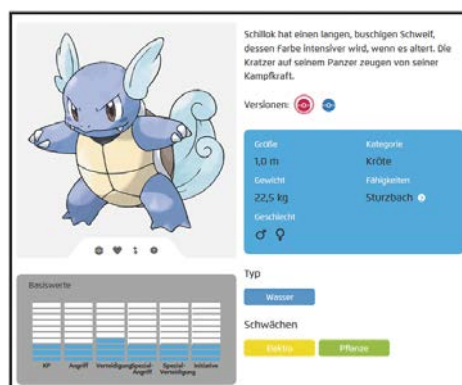
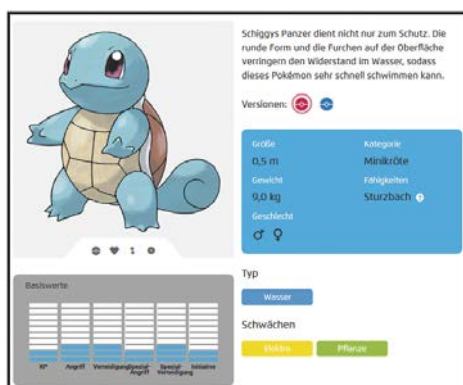
Ein Pokémon ist ein Phantasiewesen, das im Zweikampf gegen andere Pokémon antritt und unterschiedliche Namen wie Pikachu, Knuddeluff oder Taubsi trägt. Jedes einzelne Taschenmonster ist dabei individuell in Aussehen und Fähigkeiten und kann zudem beides im Verlaufe des Spiels weiterentwickeln, z. B. entwickelt sich Schiggy zu Schillok und dieser wiederum zu Turtok

Projektumsetzung: Die Umsetzung im Sportunterricht besteht für die Schüler*innen vorrangig in der Gestaltung und Entwicklung ihres eigenen Taschenmonsters. Dabei können die Schüler*innen auf ihrer Spielkarte (siehe Abb. 5) das Aussehen, die Entwicklungsstufen und dementsprechend verschiedene Aspekte zu den Fähigkeiten des Taschenmonsters, die sich in den Basiswerten wiederfinden, kreativ und in Anlehnung an den eigenen Lernstand ausarbeiten. Die Gestaltung der Basiswerte kann dabei je nach thematisiertem Bewegungsfeld oder fokussierter pädagogischer Perspektive spezifischer oder allgemeiner gehalten werden.

Abb. 2: Pokémon Schiggy (Entwicklungsstufe I)

Abb 3: Pokémon Schillok (Entwicklungsstufe II zu Schiggy)

Abb. 4: Pokémon Turtok (Entwicklungsstufe III zu Schiggy)



Pokémon Trainer*in & Teams

In der App sind Spieler*innen in der Rolle des*r Trainer*in aktiv. Um ein Pokémon trainieren zu können, müssen Spielende dieses zuerst mit Pokébällen einfangen. Die Taschenmonster werden dazu mit Bällen beworfen und mithilfe von Treffern eingefangen. Für eine Verbesserung der Trefferquote, sind verschiedene Pokébälle mit unterschiedlichen Eigenschaften einsetzbar. Eingefangene Pokémon werden dann direkt einem Team zugeordnet. Teams sind dabei aufgrund von Farben kenntlich gemacht. Zu Beginn sind Trainer*innen anhand einer festgelegten Farbe (gelb, rot oder blau) entsprechend einem Team zugeordnet und ein Pokémon erhält im Spielverlauf somit die Team-Farbe des Trainierenden, von dem*r es gefangen wurde.

Projektumsetzung: Die Rolle der Trainierenden und das Einfangen der Pokémon lässt sich sehr gut in Aufwärmphasen oder Abschlussspielen integrieren, die den Schüler*innen in ähnlicher Weise schon bekannt sind (z. B. Zombieball). Bälle mit verschiedenen Materialien/Größen/Flugeigenschaften setzen dabei individuelle motorisch-kognitive Reize.

Abwandlungen zur Spiele-Idee, Pokémon durch Abwerfen einzufangen, können aber auch alle Varianten an Fangspielen sein. So können Schüler*innen, die durch das Abwerfen bloß gestellt oder durch die motorische Anforderung ausgeschlossen werden würden, besser am Spielgeschehen teilhaben. Um dies gänzlich zu umgehen, können Teams bzw. „eingefangene Pokémon“ auch direkt durch die Lehrkraft (Spielkarten, abzählen etc.) zugeteilt werden.

Training und Entwicklung

Hat man ein Pokémon gefangen, wird es nun trainiert. Um die Fähigkeiten des Taschenmonsters innerhalb einer Entwicklungsstufe zu trainieren, benötigt man Sternestaub. Diesen sammelt man durch Erfahrungspunkte, die man beim Aufsteigen innerhalb der Spiele-Levels oder beim Einfangen von Pokémon erhält.

Zudem kann das Taschenmonster eine höhere Entwicklungsstufe erreichen. In diesen erhält es ein anderes Aussehen, neue Fähigkeiten und auch möglicherweise eine neue Kategorie. Jedes Pokémon kann durch Gabe von Bonbons entwickelt werden und hat aufgrund der Entwicklungsstufe jeweils Vorgänger*innen bzw. Nachfolger*innen (siehe Schiggy → Schillok → Turtok).

The form is titled 'Name des Taschenmonsters:' and includes a box for the name. Below this is a section for 'Bild des Taschenmonsters:' with a large empty space for drawing. To the right of the drawing area is 'Entwicklungsstufe (ankreuzen): O O O' and 'Beschreibung:' with several lines for text. Below the drawing area are three lines for 'Vorgänger*in (Entwicklungsstufe O O):', 'Vorgänger*in/Nachfolger*in (Entwicklungsstufe O):', and 'Nachfolger*in (Entwicklungsstufe):'. To the right of these lines is a scroll-like box for 'Kategorie:' and 'Fähigkeiten:'. Below the scroll is a red box for 'Typ:' and a white box for 'Schwächen:'. At the bottom left is a box for 'Hinweise/Bemerkungen zu Basiswerten:' and at the bottom right are boxes for 'Name Schüler*in:' and 'Klasse:'.

Abb. 5:
Entwicklungskarte
Pokémon

Projektumsetzung: Erfahrungspunkte/Sternestaub/Bonbons können durch Wiederholungen einzelner Aufgaben oder das Einfangen der Pokémon gesammelt werden.

Inwieweit das Spiel mit all seinen Facetten umgesetzt wird, hängt von der didaktischen Reduktion durch die Lehrkraft ab. Je nach Altersstufe oder motorischem und kognitivem Leistungsstand der Lerngruppe, können einzelne Spielelemente wie die verschiedenen Rollen (Pokémon/Pokétrainer*in), unterschiedliche Pokébälle, Sternestaub usw. detaillierter eingebracht oder explizit rausgehalten werden, während die Rolle als Taschenmonster selbst und dessen Training und Entwicklung die Grundlage zur Gestaltung der Unterrichtsreihe (siehe Tab. 1) bildet.

Neben den Partneraufgaben bietet das Spiel auch Möglichkeiten für Einzel- oder Gruppenaufgaben an. Diese lassen sich an PokéStops und in Arenen umsetzen.

Entwicklungs-Items
(am Beispiel Werfen und Fangen)

Inhalt und Variation

Sternenstaub
Wirf die Dosen von der Linie ab.
Für jede getroffene Dose gibt es einen Stern.

Schüler*innen sammeln Sternenstaub, indem sie Objekte abwerfen.

Variationen: Wurfgerät, Distanz, Objekte

Bonbons
Werft euch den Ball zu, sodass ihr abwechselnd werfen und fangen müsst. Bleibt ihr dabei innerhalb eurer Fang- und Wurfzonen, gibt es für zehn gefangene Bälle am Stück ein Bonbon.

Schüler*innen sammeln Bonbons, indem sie eine Pass- und Wurfübung durchführen.

Variation: Wurfgerät, Distanz, Zonen, benötigte Wiederholungen für ein Bonbon

Beleber
Stärke deine Ausdauer und Zielgenauigkeit:
Sprinte eine Runde um die Hütchen und werfe im Anschluss dreimal auf den Korb. Jeder Korbleger gibt drei Kraftpunkte. Wiederhole die Übung dreimal.

Schüler*innen können an Beleber-Stationen Grundlagen für die nächste Arena erarbeiten bzw. üben ohne direkten Kontakt mit gegnerischen Pokémon.

Variationen: Wurfgerät, Distanz, Laufübung Slalom etc.

Tränke
Zur Regeneration darfst du hier trinken & dich drei Minuten ausruhen.
Wer möchte, darf zum Abschluss hier eine Partner*innen-Massage mit dem Tennisball durchführen.

Schüler*innen können an einer Tränke-Station eine kurze Pause einlegen.

Variationen:

- Aktive Pause mit frei wählbaren oder vorgegebenen Spielgeräten (z. B. Seilspringen).
- Bei Schüler*innen mit geringerer Belastungsgrenze (Lärm, Körperkontakt o. Ä.) eigene Rückzugsmatte und individuelle Erholungszeiten.

ARENA
Zwei Teams spielen gegeneinander. Jedes Team verteidigt einen Kasten und versucht im Gegenzug den Kasten des anderen Teams zu treffen.
Man darf das Wurfgerät nur unter der Schnur in die Hälfte des gegnerischen Teams bringen. Jeder Treffer zählt einen Punkt. Das Team mit den meisten Punkten hat die Arena erobert.
Dieses Team verteidigt die Arena nun gegen ein weiteres Team.

Schüler*innen spielen als Team gemeinsam, um eine Arena gegen ein anderes Team zu erobern (hier als Beispiel „Ball unter der Schnur“).

Variationen: Zielzonen (Kasten, Langbank, Wand ...), Wurfgeräte, Pass vor Zielwurf einbauen, Zonen einplanen (Angriff/Verteidigung) usw.

Sternenstaub und Bonbons dienen dazu, das eigene Pokémon zu entwickeln. Erst beim Sammeln von beiden Items wird ein Taschenmonster innerhalb einer Entwicklungsstufe (z. B. Schiggy, Entwicklungsstufe I) in seinen Fähigkeiten und Fertigkeiten besser.

Die Items können an jeder Station mithilfe eines Laufzettels (Strichliste, Stempel o. Ä.) gesammelt werden. Verbesserungen werden dann anschließend in der Entwicklungskarte notiert.

Entwicklung kreativer Spielideen

Schüler*innen können an die Entwicklung eigener Spielideen herangeführt werden, indem ihnen zuerst Beispiele vorgegeben werden (siehe oben). Je nach Altersstufe, Bewegungsfeld (z. B. Laufen, Springen, Werfen) und Ziel der Projektreihe können diese dann durch Schüler*innen verändert oder gänzlich neue Spielideen erarbeitet werden.

Ebenso können motorische und kognitive Stärken/Schwächen der Schüler*innen und bei Bedarf diagnostizierte Förderschwerpunkte individuell berücksichtigt werden.

PokéStop

An PokéStops, einzelnen örtlich festgelegten Stationen, sammeln Spieler*innen Entwicklungs-Items, die eine Verbesserung des Taschenmonsters ermöglichen: z. B. Tränke (zur Verbesserung der Kraftpunkte), Beleber (zur Regeneration eines energielosen oder „verletzten“ Pokémon bzw. nach der Eroberung/Verteidigung einer Arena) oder Pokébälle (zum Einfangen von Pokémon).

Projektumsetzung: PokéStops können, individuell an die Bedürfnisse der Schüler*innen angepasst, als weitere intensive und fordernde Bewegungsaufgaben aber auch als Ruhe- und Erholungssinseln gestaltet sein.

Arena

Eine Arena hingegen kann alleine oder im Team erobert und gegen andere Taschenmonster oder Teams verteidigt werden. Das Erobern einer Arena bringt einem Erfahrungspunkte und Sternenstaub ein. Zudem trägt eine Arena immer die Farbe des Pokémon bzw. des Teams, welches diese aktuell erobert hat.

Projektumsetzung: Die Betonung der Kreativität und Mitgestaltung der Schüler*innen fordert eine gewisse Offenheit und Flexibilität der Lehrkraft zur Planung und Durchführung von Stundeninhalten.

Aufwärmen/Sicherheit: Von der Lerngruppe entwickelte individuelle Bewegungsaufgaben in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit bedingen passende Aufwärmphasen bzw. Sicherheitsmaßnahmen, die die Lehrkraft im weiteren Projektverlauf einplanen oder einfordern muss.

Abläufe: Zuvor klar definierte Wechsel an PokéStops oder Arenen vermeiden Wartezeiten bei Bewegungsaufgaben.

Individuelle Förderungsmaßnahmen: Die Gestaltung der Bewegungsaufgaben kann die Lehrkraft mit Lernhilfen (Pokémon-Beispielkarten zur Orientierung oder leitende Fragestellungen) oder Variationshilfen unterstützen (vom Einfachen zum Schweren bzw. Komplexen) sowie gewisse Gruppeneinteilungen in die Wege leiten oder auch unterbinden (Schüler*innen coachen sich gegenseitig).

Gruppeneinteilung: Mittels des Typs und der Schwächen auf der Sammelkarte des Taschenmonsters aber auch der Teamfarben kann die Lehrkraft Gruppeneinteilungen lenken oder gänzlich vorgeben. Teams können aber auch unge-

plant mittels des Spielverlaufs entstehen (siehe „Pokémon Trainer*in und Teams“).

Requisiten: Zu den Bewegungs- und Spielideen können Requisiten aus dem Alltag der Schüler*innen zur Gestaltung des Pokémon oder dem Sammeln von Kraftpunkten, Sternenstaub o. Ä. hinzugezogen werden. Eine durch die Lehrkraft bzw. vor Ort verwaltete Sammlung während des Zeitraums der Projektumsetzung ermöglicht einen reibungsloseren Ablauf.

Pokédex: Die Schüler*innen gestalten eine gemeinsame Sammlung aller Pokémon-Sammelkarten ähnlich einem Lexikon.

Fazit

Die Übertragung des virtuellen Bewegungsraumes in die reale Welt kann sowohl verschiedene Bewegungsfelder, ob an Land oder im Wasser, als auch unterschiedliche pädagogische Perspektiven in den Fokus rücken. Zudem ist das Thema dem jeweiligen Zeitkontingent, ob Einzel-, Doppelstunden, projektorientiertem Lernen o. Ä. und den Gegebenheiten der zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten und Geräten (Sporthalle/-platz oder Schwimmhalle) sowie dem Lernstand der Gruppe individuell anpassbar.

Hierdurch ermöglicht die Umsetzung eines digitalen Spiels wie PokémonGo im fassbaren Raum einen inklusiven Sportunterricht, der sowohl die Entwicklung der Lerngruppe im Gesamten als auch der einzelne*n Schüler*innen im Speziellen in den Blick nimmt. Die Lehrkraft kann nicht nur die Partizipation der Lerngruppe an der Gestaltung des Sportunterrichts stärken sondern auch die unterschiedlichen Heterogenitätsdimensionen der inklusiven Lerngruppe als Grundlage für Bewegungs- und Gestaltungsaufgaben hervorheben. Somit wird die Entwicklung eines positiven Selbstwertgefühls der einzelnen Lernenden und die gemeinsame kreative und wertschätzende Bewegungsvielfalt der Lerngruppe gefestigt. Beides ist essentiell für einen Teilhabe fördernden Sportunterricht (Giese, 2015).

Literatur

- Giese, M. & Weigelt, L. (2015). Konstituierende Elemente einer inklusiven Sportdidaktik. In M. Giese & L. Weigelt (Hrsg.), *Inklusiver Sportunterricht in Theorie und Praxis*. Aachen: Meyer & Meyer.
- Marquardt, A. & Starzmann, N. (2017). Digitale Spiele: Der virtuelle Raum im Sportunterricht. *SportPraxis*, 58 (11+12), 56-60.
- Tiemann, H. (2015). Inklusiven Sportunterricht gestalten – didaktisch-methodische Überlegungen. In M. Giese & L. Weigelt (Hrsg.), *Inklusiver Sportunterricht in Theorie und Praxis*. Aachen: Meyer & Meyer.
- Pokémon GO – PokéWiki*. Zugriff am 15.10.2018 unter https://www.pokewiki.de/Pokémon_GO