

5-Tage-Projekte leicht gemacht

5-Tage-Projekt: Sport und Spiel

Klasse 1-4



E-Book



Wochenplan, Tagespläne und alle weiteren Materialien für die Projektwoche

Sonja Mehringer, Simone Lechner, Volker Mehringer

AOL
verlag

Sonja Mehringer • Simone Lechner • Volker Mehringer

5-Tage-Projekt: Sport und Spiel

Wochenplan, Tagespläne und alle weiteren Materialien
für die Projektwoche

AOL
verlag

Hinweis: Der besseren Lesbarkeit halber sprechen wir meist nur von Lehrern, Schülern usw.
Natürlich meinen wir damit auch die Lehrerinnen, Schülerinnen usw.

Bildnachweis:

Coverfoto: © Robert Kneschke – Fotolia.com (#164874487)

Impressum



5-Tage-Projekt: Sport und Spiel

Sonja Mehringer – arbeitet als Grundschullehrerin in Augsburg.

Simone Lechner – arbeitet als Grundschullehrerin in München.

Volker Mehringer – arbeitet als Akademischer Rat an der Professur für Pädagogik der Kindheit und Jugend der Universität Augsburg.

© 2018 AOL-Verlag, Hamburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Veritaskai 3 · 21079 Hamburg
Fon (040) 32 50 83-060 · Fax (040) 32 50 83-050
info@aol-verlag.de · www.aol-verlag.de

Redaktion: Dr. Sina Hosbach
Lektorat: Dr. Kristina Poncin
Layout/Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth
Illustrationen: Scott Krausen

ISBN: 978-3-403-40461-3

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der AOL-Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Engagiert unterrichten. Begeistert lernen.

AOL
verlag

Einleitung: Die Projektwoche Sport und Spiel	4
Die Methode: Das Gruppenturnier	5
Ablauf der Projekttage	5
Bonuspunkte	6
Dopplerkarte	8
Verwarnungen	8
Punkteblatt und Tageswertung	9
Wochenwertung	10
Zusammensetzung und Einteilung der Teams	11
<i>Kopiervorlagen für die Woche</i>	13
1. Tag: Fang- und Laufspiele	17
Einführung: Wochen- und Tagesablauf	17
Aufwärmen: Tabellenaufwärmen	18
Aufbau und Training: Laufspiele, Fangspiele und ihre Regeln	20
Können und Leisten: Spiele remixed	24
Zur-Ruhe-Kommen: Stille Schlange	25
Tageswertung	26
<i>Kopiervorlagen für den 1. Tag</i>	27
2. Tag: Rangel- und Raufspielerei	34
Einführung: Tagesablauf	34
Aufwärmen: Körperkontaktspiel und Tabellenaufwärmen	35
Aufbau und Training: Regeln und Rangeln	36
Können und Leisten: Rauf- und Rangelzweikämpfe	39
Zur-Ruhe-Kommen: Handauflegen	41
Tageswertung	41
<i>Kopiervorlagen für den 2. Tag</i>	42
3. Tag: Spiele mit Bällen – Bienenkönigin	48
Einführung: Tagesablauf	48
Aufwärmen: Tabellenaufwärmen	48
Aufbau und Training: Trainingsstationen	49
Können und Leisten: Bienenkönigin	53
Zur-Ruhe-Kommen: Ballentspannung	54
Tageswertung	55
<i>Kopiervorlagen für den 3. Tag</i>	56
4. Tag: Turnen, Akrobatik und Zirkuskünste	63
Einführung: Tagesablauf	63
Aufwärmen: Tabellenaufwärmen	63
Aufbau und Training: Trainingslager für Zirkusartisten	64
Können und Leisten: Zirkuskünste	67
Zur-Ruhe-Kommen: Lasst den Reifen wandern	68
Tageswertung	68
<i>Kopiervorlagen für den 4. Tag</i>	69
5. Tag: Fußball	74
Einführung: Tagesablauf	74
Aufwärmen: Tabellenaufwärmen	74
Aufbau und Training: Trainingsstationen	75
Können und Leisten: Großes Fußballspiel	78
Zur-Ruhe-Kommen: Kreisball	79
Abschluss: Tages- und Wochenwertung	80
<i>Kopiervorlagen für den 5. Tag</i>	81
Literaturverzeichnis	87

Die Verbindung von Sport und Spielen reicht weit in der Geschichte zurück. Bis heute unübersehbar ist sie bei den Olympischen Spielen, die allerdings anstelle eines Gleichgewichts von beidem heute mehr denn je ihren Schwerpunkt auf den Sport und sportliche Höchstleistungen legen. Bereits der Wortursprung von Sport im Lateinischen, *disportare* – *sich zerstreuen*, weist Berührungspunkte zum Spielen auf. Auch das Spiel wird bis heute immer wieder als besondere Zerstreuungsmöglichkeit und Zeitvertreib für Kinder aber auch für Erwachsene geschätzt. Sowohl beim Spielen als auch beim Sport greift diese Assoziation aber zu kurz. Sport und Spielen sind mehr als nur ein netter Zeitvertreib. Niemand zweifelt heute an der zentralen Bedeutung von (ausgewogenem) Sport für Gesundheit und Fitness eines Menschen. Beim Spielen sieht das anders aus. Viele halten Spielen nach wie vor für eine Zerstreuung ohne größeren Nutzen. Doch stellt Spielen gerade in der Kindheit den zentralen Lern- und Entwicklungsmotor dar und auch über das Kindesalter hinaus bleibt Spielen für Lernen und Entwicklung relevant. Es ist aber nicht nur dieses lern- und entwicklungsförderliche Moment. Ein Kernmerkmal von Spielen ist seine enge Verbindung zur Motivation. Keine andere Tätigkeit ist so eng verknüpft mit der intrinsischen Motivation eines Menschen, der Motivation aus Lust und Interesse an einer Sache, wie das Spielen. Kinder spielen, gerade im Freispiel, um des Spielens willen, wegen des Spaßes, der positiven Emotion bei der Tätigkeit, und des Interesses an der Sache. Deshalb können sie sich auch so gut im Spiel verlieren, in einen Flow kommen, und teilweise über dem Spielen Raum und Zeit vergessen. Auch hier sind sich Sport und Spielen oft ähnlich. Bei wenigen anderen Tätigkeiten trifft man im Unterricht auf vergleichbar motivierte Schüler wie im Sportunterricht, insbesondere wenn dort gespielt wird, und selten vergeht für die Schüler die Zeit im Unterricht so schnell wie im Sportunterricht. All dies deutet bereits an, welches motivationale Potenzial in der Verbindung von Sport und Spiel für die Unterrichtsgestaltung steckt; es stellt den Ausgangspunkt für den vorliegenden Band dar.

Robert E. Slavin, einer der bekanntesten Forscher rund um das Thema Kooperatives Lernen, rät, das (kooperative) Lernen aus motivationaler Perspektive zu betrachten (vgl. Slavin 1987, 1990). Für ihn ist die Motivation eine, wenn nicht *die* zentrale Bedingung für Lernerfolg. Wenig verwunderlich ist daher, dass eine der bekanntesten von ihm entwickelten Methoden, eine im Kern Spielerische ist: das Teams Games Tournament (kurz: TGT) (vgl. DeVries, Slavin, Fennessey, Edwards & Lombardo 1980; Slavin 1990, 1991). Teams von Schülern nehmen an einem über längere Zeit angelegten Team-Turnier teil. In regelmäßigen Quizspielen zum Unterrichtsstoff treten die Schüler jeweils für ihr Team an und tragen so individuell zum gemeinsamen Erfolg (oder Misserfolg) der Gruppe bei. Wie in fast allen seiner anderen Methoden setzt er auch hier zudem auf weitere extrinsische Motivationsanreize wie die Vergabe von Auszeichnungen, Preisen und Belohnungen in Abhängigkeit vom Erfolg des Teams (vgl. Slavin 1990, 1991).

Während unserer ersten Überlegungen zur Gestaltung einer Projektwoche zum Thema Sport und Spiel war es diese stark motivationale Ausrichtung, die uns davon überzeugt hat, methodisch in eine ähnliche Richtung zu gehen. Im Kern bleiben wir mit der in diesem Band vorgestellten Projektwoche Slavins Idee eines kooperativen Team-Wettbewerbs treu. Einige seiner Gestaltungsideen finden in direkter oder in abgewandelter Form Berücksichtigung, andere Aspekte hingegen bleiben, teils aus Praktikabilitätsgründen, teils aus methodischen Bedenken, außen vor. Hinzu kommt eine große Reihe neuer Ideen und Impulse, nicht zuletzt aufgrund erfolgreicher und auch erfolgloser Umsetzungsversuche in der Praxis und durch die oft sehr hilfreichen Rückmeldungen der Schüler. Das methodische Konzept der Projektwoche ist somit eine gelungene Mischung aus Übernommenen und Neuem geworden. Unterm Strich zeigte sich bei der Umsetzung der Methode in den Probeläufen vor allem eines, was Slavin vermutlich auch zu seiner Methode inspirierte und was dem Spielen und dem Sport als Wesensmerkmal nach wie vor innewohnt: die große Lust und Motivation der Schüler am spielerischen Wettbewerb. Unser größtes Problem bestand nicht darin, die Schüler zu motivieren, wie es leider oft im Unterricht der Fall ist, sondern sie in ihrer oft zu hohen Motivation etwas zu bremsen. Wir wünschen Ihnen, dass Sie beim eigenen Umsetzen der Projektwoche mit ähnlich willkommenen Problemen konfrontiert sind.

Mögen die Spiele beginnen!

Die Methode: Das Gruppenturnier

Im Mittelpunkt der Methode steht ein kooperatives Gruppenturnier, das sich als roter Faden durch alle fünf Tage der Projektwoche zieht. Zu Beginn der Woche werden vom Lehrer gleich große Teams gebildet, die jeden Tag verschiedene sportbezogene Übungen und Spiele zu bewältigen haben. Die Zusammensetzung der Teams bleibt für die gesamte Woche bestehen. Das Gesamtziel für jedes Team besteht darin, in der Wochenabschlusswertung so gut wie möglich abzuschneiden. Die Teams können die Woche jeweils als *Profis*, als *Amateure* oder als *Anfänger* beenden. Die Auszeichnung *Profis* erhalten sie, wenn sie über alle Tage hohe bzw. sehr gute Leistungen gezeigt haben, die Auszeichnung *Amateure* bei Leistungen im mittleren und die Auszeichnung *Anfänger* bei Leistungen im unteren Bereich. Jedes Team hat gleichermaßen die Chance, als *Profis* abzuschneiden. Das bedeutet, die Teams treten in der Bewertung nicht direkt gegeneinander an, sondern die Leistungen werden anhand vorher festgelegter, fachlicher Kriterien bewertet. Dieses Vorgehen bei der Bewertung wirkt sich positiv und ausgleichend auf die Motivation der Schüler aus, da es, nicht wie im direkten Wettkampf der Teams untereinander, nur einen Sieger geben kann, sondern alle Teams die Chance haben, die Projektwoche als Sieger bzw. als *Profis* abzuschließen. Gleichzeitig bleibt durch die Bewertung der Teamleistungen der spielerisch-motivierende Wettbewerbscharakter unter den Teams erhalten.

Ablauf der Projektstage

Die Projektwoche setzt sich aus fünf Projekttagen zusammen, von denen jeder der Projektstage in seiner Grundstruktur gleich aufgebaut ist:



Ein Tag unterteilt sich in vier inhaltlich aufeinander aufbauende *Abschnitte*, die jeweils mit einem Spiel oder einer Übung abschließen. Die Teams haben also jeden Tag die Chance, bis zu vier Spiele bzw. Übungen erfolgreich zu absolvieren. Für jedes erfolgreich absolvierte Spiel bzw. für jede erfolgreich absolvierte Übung erhält das Team einen Tagespunkt. Gelingt es einem Team, alle vier Abschnitte erfolgreich abzuschließen, hat es die Maximalpunktzahl von vier Tagespunkten erreicht und erhält für diesen Tag die Auszeichnung *Profis*. Gelingt es einem Team, zwei oder drei Tagespunkte zu erzielen, erhält es die Auszeichnung *Amateure* und bei nur einem oder keinem Tagespunkt die Auszeichnung *Anfänger*:

Einleitung: Die Projektwoche Sport und Spiel

Tagespunkte	Auszeichnung
4 Punkte	Profis
2-3 Punkte	Amateure
0-1 Punkt	Anfänger

Jedem der fünf Projektstage liegt ein spezifisches *Thema* rund um den Themenkomplex Sport und Spiel zugrunde. Dieses Thema zieht sich als roter Faden durch die Inhalte, Übungen und Spiele des jeweiligen Tages. Die fünf Themen lauten in entsprechender chronologischer Folge:

- Tag 1: Fang- und Laufspiele
- Tag 2: Rangel- und Raufspielerei
- Tag 3: Spiele mit Bällen – Bienenkönigin
- Tag 4: Turnen, Akrobatik und Zirkuskünste
- Tag 5: Fußball

Eine genaue Beschreibung und Vorstellung der jeweiligen Themen, Abläufe und Inhalte eines Tages finden Sie in den nachfolgenden Kapiteln.

Des Weiteren unterteilt sich ein Tag, wie bereits erwähnt, in vier inhaltlich ausgerichtete *Abschnitte*. Diese sind für jeden Tag gleich und sollen dem Wochenablauf eine verbindliche Struktur geben und die Abläufe erleichtern und straffen. Zudem erlauben die vier Bereiche eine unterschiedliche Betrachtung und Bearbeitung des Tagesthemas und dadurch die Vermittlung und Förderung unterschiedlich gelagerten Wissens und unterschiedlicher Kompetenzen.

Der Tag beginnt mit dem Abschnitt *Aufwärmen*. In dessen Mittelpunkt steht jeweils das Aufwärmen in seiner Bedeutung für eine gesunde Sportausübung. Die Schüler sollen sich durch verschiedene Übungen aufwärmen, sie sollen aber auch gemeinsam über die grundlegende Bedeutung des Aufwärmens und über den spezifischen Nutzen einzelner Übungen reflektieren.

Als Zweites folgt der Abschnitt *Aufbau und Training*. Die Schüler bauen in Teams verschiedene Trainingsstationen auf, probieren diese selbstständig aus und stellen sie der restlichen Klasse vor, bevor das eigentliche Training beginnt. Die Trainingsstationen variieren je nach Tagesthema und ermöglichen so eine Vorbereitung auf den nachfolgenden Abschnitt.

Der dritte Abschnitt ist das *Können und Leisten*. Er stellt den Höhepunkt des Tages dar, denn in diesem Abschnitt findet das zentrale Spiel bzw. die zentrale Übung des Tages statt. Je nach Tagesthema kommt es auf das individuelle und das kooperative Können der Schüler an, ob das Team die in diesem Abschnitt abschließende Herausforderung erfolgreich bewältigt.

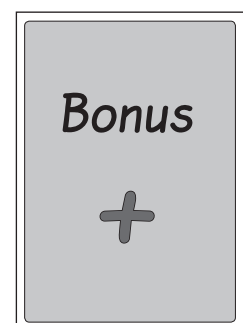
Der vierte und letzte Abschnitt ist das *Zur-Ruhe-Kommen*. Nach der Aufregung des vorhergehenden Abschnitts werden die Schüler hier durch ruhige Spiele und Entspannungsübungen wieder zur Ruhe geführt.

Den Abschluss des Tages bildet die Tageswertung und die Vergabe der Auszeichnungen an die Teams, auf die im Folgenden noch genauer eingegangen wird.

Jeder Projekttag ist auf einen Zeitraum von ca. fünf Unterrichtsstunden angelegt. In diesen Zeitraum sind neben den jeweiligen Abschnitten ungefähr 30 Minuten eingeplant, die für das Umziehen und kurze (Trink-) Pausen genutzt werden können.

Bonuspunkte

Nicht selten passiert es, dass ein Team erfolglos in den Tag startet und die Teammotivation darunter leidet, dass die Auszeichnung als Profis für diesen Tag schon früh nicht mehr erreichbar ist. Um den Wettbewerb länger offen zu halten und der Motivation der Teams dadurch wieder einen positiven Schub zu geben, gibt es neben den *Tagespunkten* noch so genannte *Bonuspunkte*. Einen Bonuspunkt kann ein Team für kleine, teils spontane Übungen, Aufgaben und Spiele erhalten, die die Lehrkraft in den Tagesablauf einbaut. Sobald ein Team neun Bonuspunkte gesammelt hat, erhält es eine *Bonuspunktekarte* (Kopiervorlage 0C):



Diese Karte kann das Team jeweils am Ende des Tages für einen zusätzlichen Tagespunkt einsetzen und damit einen vergebenen Punkt ausgleichen. Sollte das Team die Bonuspunktekarte an dem Tag nicht benötigen, kann sie auch an einem der folgenden Tage eingesetzt werden.

Bonuspunkte eignen sich nicht nur zur zusätzlichen Motivierung und zum Aufrechterhalten des Wettbewerbs, sie können auch zu strukturierenden und inhaltlichen Zwecken eingesetzt werden. Beispielsweise können Teilübungen und deren gute Ausführung oder besonderes soziales Verhalten im Turnier mit Bonuspunkten belohnt werden. Wir möchten Sie dazu ermutigen, die Bonuspunkte kreativ und flexibel einzusetzen, denn durch sie gewinnt das Gruppenturnier zusätzlich an Reiz und Sie gewinnen weitere Handlungsmöglichkeiten und -flexibilität. Sollte Ihnen durch die Bonuspunkte-Regelung die Methode überfrachtet erscheinen, können sie auch darauf verzichten. Die Methode funktioniert auch ohne Bonuspunkte uneingeschränkt.

Nachfolgend finden sie einige Anregungen zur Vergabe von Bonuspunkten:

*Bonuspunkte können **allgemein** vergeben werden für ...*

- leises Anstellen vor dem Klassenzimmer
- leisen Gang zur Umkleide
- schnelles Umziehen in der Umkleide
- niemals Meckern
- genaues Zuhören

*Bonuspunkte können im Bereich **Aufwärmen** vergeben werden für ...*

- reibungslosen Aufbau bzw. Materialbeschaffung
- saubere Übungsausführung
- kein Abkürzen beim Runden-Laufen
- schnelle und unkomplizierte Partnerwahl
- ausführliche Reflexion

*Bonuspunkte können im Bereich **Aufbau und Training** vergeben werden für ...*

- konfliktfreie Aufgabenverteilung
- originelle Ideen und Tipps beim Vorstellen von Übungen
- gute Formulierungen und deutliche Aussprache beim Vorstellen der Übungen
- gemeinsames Besprechen des Aufbaus und gerechte Aufgabenverteilung
- Abwarten, bis die Station durch die Lehrkraft freigegeben wurde
- gemeinsamen Abbau

*Bonuspunkte können im Bereich **Können und Leisten** vergeben werden für ...*

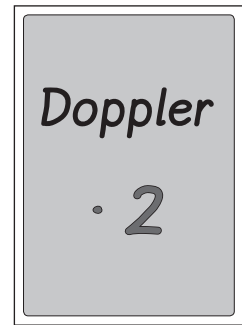
- den fairsten Spieler
- den besten Teamzusammenhalt
- die beste Schiedsrichterleistung
- guten Teamgeist mit gegenseitiger Unterstützung
- das beste Miteinander, ohne einen anderen für einen Fehler verantwortlich zu machen
- das beste Einzelengagement

*Bonuspunkte können im Bereich **Zur-Ruhe-Kommen** vergeben werden für ...*

- den ruhigsten Spieler
- den leisesten Spieler
- den umsichtigsten Spieler

Dopplerkarte

Eine weitere Möglichkeit für die Teams, verlorene Punkte auszugleichen oder ein Punktepfeiler für die Tageswertung aufzubauen, ist die sogenannte *Dopplerkarte* (Kopiervorlage 0D).



Jedes Team erhält zu Beginn der Projektwoche eine Karte, die es einsetzen kann, wenn es als Team in einem Spiel nicht nur um einen, sondern um die doppelte Punktzahl, also zwei Punkte spielen will – daher die Bezeichnung Dopplerkarte. Die Dopplerkarte können die Teams jeweils vor Beginn eines Spiels einsetzen, allerdings nur dann, wenn sich das Team gemeinsam dazu entschließt. Das Team soll durch diese Regelung dazu angehalten werden, gemeinsam über seine Stärken in Bezug auf das Spiel zu reflektieren und realistisch einzuschätzen, wie wahrscheinlich das erfolgreiche Absolvieren des Spiels ist. Sollten sie nämlich das Spiel nicht erfolgreich abschließen, so erhält das Team keinen Punkt und die Dopplerkarte wurde vergebens eingesetzt. Schaffen sie das Spiel hingegen bei eingesetzter Dopplerkarte, erhalten sie statt einem zwei Punkte. Die Dopplerkarte gilt jeweils nur für das Team, das die Karte einsetzt. Die restlichen Teams spielen, soweit sie nicht auch eine Dopplerkarte einsetzen, nur um einen Punkt. Für den Fall, dass ein Team durch den Einsatz der Dopplerkarte und durch das erfolgreiche Abschließen aller vier Tagesspiele bzw. -übungen rechnerisch an einem Tag fünf Punkte erzielt, bleibt dennoch die Punktobergrenze von 4 Punkten bestehen.

Je nach Wochenverlauf haben Sie als Lehrkraft die Möglichkeit, auch mehrere Dopplerkarten an die Teams auszugeben. Auch hier gilt das Motto, je flexibler und zielgerichteter der Einsatz dieser Regelung, desto größer der Gewinn für die Methode und einen gelingenden Ablauf. Sie haben natürlich wie bei den Bonuspunkten die Möglichkeit, auf Dopplerkarten zu verzichten. Die Methode funktioniert auch ohne sie uneingeschränkt.

Verwarnungen

Gerade im Sportunterricht und speziell bei spielerischen Tätigkeiten sind ein geordneter Ablauf und das Einhalten von Regeln eine wichtige Voraussetzung für ein gelingendes Lehren und Lernen. Jede Lehrkraft kennt beispielsweise die Situation, wenn Schüler im Eifer des Gefechts überdrehen, sich nicht an die Regeln halten und das Unterrichtsgeschehen dadurch aus dem Ruder läuft. Um die Schüler zu einem angemessenen und regelkonformen Verhalten anzuhalten, gibt es die Verwarnungsregelung. Fällt ein Schüler in negativer Weise durch sein Verhalten auf, so haben Sie die Möglichkeit, eine Verwarnung gegen sein Team auszusprechen. Die Schüler eines Teams sollen dadurch dazu motiviert werden, untereinander auf Regeleinhaltung und angemessenes Verhalten zu achten. Sprechen Sie daher nicht voreilig Verwarnungen aus, sondern beobachten Sie zunächst, ob das Team selbst auf das Fehlverhalten eines Teammitgliedes reagiert und ihn auf sein Verhalten anspricht. Erst wenn dies nicht eintritt oder wenn das Fehlverhalten trotz Eingreifen des Teams nicht aufhört, sollten Sie dem Team eine Verwarnung geben.

Jedes Team kann bis zu vier Verwarnungen erhalten. Nach der vierten Verwarnung erhält das Team am Ende des Tages einen Punkt Abzug. Anschließend werden die Verwarnungen wieder auf Null gesetzt und die Regelung beginnt von neuem. Das hat zur Folge, dass Teams an einem Tag mehrere Abzüge durch Verwarnungen erhalten können. Wichtig ist, Verwarnungen mit Augenmaß und Einfühlungsvermögen einzusetzen und darauf zu achten, dass die Stimmung im Team nicht durch zu viele Verwarnungen kippt, sondern dass die Teams lediglich zu angemessenem Verhalten angehalten und motiviert werden.

Nachfolgend finden Sie einige Umsetzungsvorschläge für Verwarnungen:

Verwarnungen können vergeben werden für...

- halb umgezogenes Kommen
- häufiges Reinreden und Stören
- nicht-regelkonformes Verhalten
- Teamstreitigkeiten
- häufige Uneinigkeit bei Auf- und Abbau
- Schimpfwörter
- achtungsloses Verhalten gegenüber Mitspielern
- Gerätebenutzung ohne Erlaubnis
- Schuldabwälzen auf andere
- Schuldzuweisungen bei Spielniederlage
- häufiges Meckern und Mosern
- Nicht-Mithelfen beim Auf- und Abbau

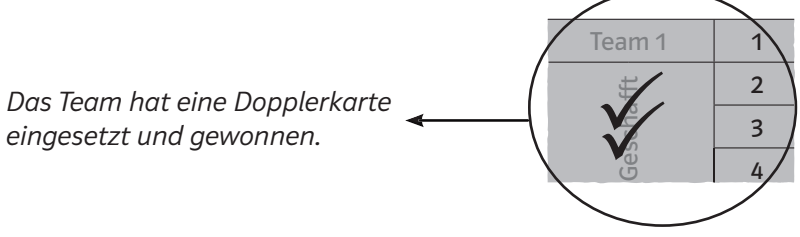
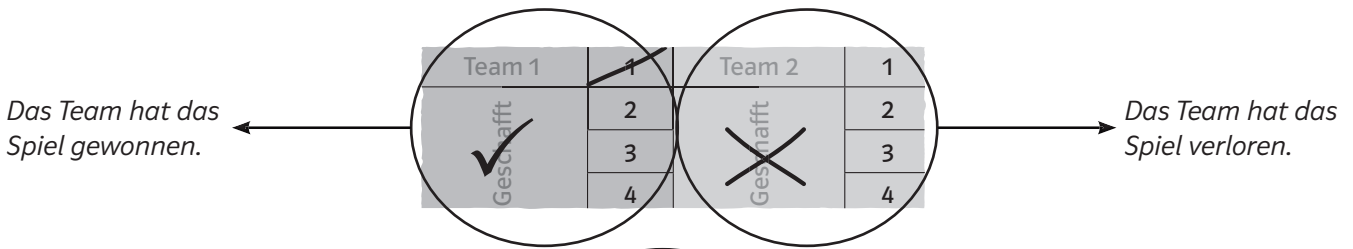
Punkteblatt und Tageswertung

Für jeden Projekttag gibt es ein sogenanntes Punkteblatt (Kopiervorlage 0A):

Auf ihm finden sich alle wichtigen Informationen zum grundlegenden Ablauf des Tages, wie zum Beispiel die Grundstruktur des jeweiligen Tages. Alle vier Bereiche, Aufwärmen, Aufbau und Training, Können und Leisten und Zur-Ruhe-Kommen, sind in chronologischer Reihenfolge aufgelistet. Jeder Bereich ist zudem mit einem speziellen Tagesthema versehen.

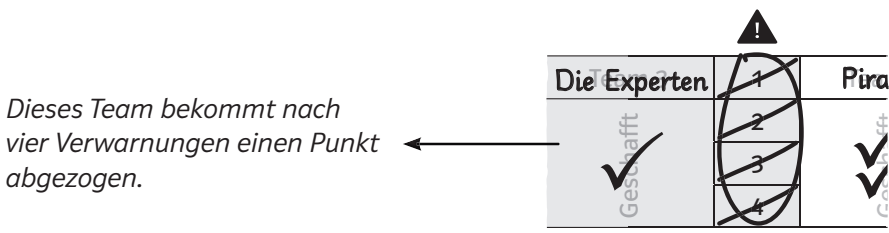
Für jedes der antretenden Teams gibt es eine eigene Spalte, in der vermerkt werden kann, ob ein Team ein Spiel um einen Tagespunkt erfolgreich abgeschlossen hat oder nicht. Zu diesem Zweck wird jeweils am Ende eines Spiels das Feld *Geschafft* bei Erfolg abgehakt und bei Misserfolg ein X eingetragen. Sollte das Team erfolgreich eine Dopplerkarte bei dem Spiel eingesetzt haben, tragen Sie zwei Haken in das Feld ein.

		▲			▲			▲			▲							
Spiel 1	Aufwärmen	Team 1	1	Team 2	1	Team 3	1	Team 4	1	Team 1	2	Team 2	2					
		Geschafft	2	Geschafft	2	Geschafft	2	Geschafft	2	Team 1	3	Team 2	3					
			3		3		3		3	Team 1	4	Team 2	4					
			4		4		4		4									
Spiel 2	Aufbau und Training	Team 1	1	Team 2	1	Team 3	1	Team 4	1	Team 1	2	Team 2	2					
		Geschafft	2	Geschafft	2	Geschafft	2	Geschafft	2	Team 1	3	Team 2	3					
			3		3		3		3	Team 1	4	Team 2	4					
			4		4		4		4									
Spiel 3	Können und Leisten	Team 1	1	Team 2	1	Team 3	1	Team 4	1	Team 1	2	Team 2	2					
		Geschafft	2	Geschafft	2	Geschafft	2	Geschafft	2	Team 1	3	Team 2	3					
			3		3		3		3	Team 1	4	Team 2	4					
			4		4		4		4									
Spiel 4	Zur-Ruhe-Kommen	Team 1	1	Team 2	1	Team 3	1	Team 4	1	Team 1	2	Team 2	2					
		Geschafft	2	Geschafft	2	Geschafft	2	Geschafft	2	Team 1	3	Team 2	3					
			3		3		3		3	Team 1	4	Team 2	4					
			4		4		4		4									
Bonus		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3					
		4	5	6	4	5	6	4	5	6	4	5	6					
		7	8	9	7	8	9	7	8	9	7	8	9					
Gesamt		Team 1		Team 2		Team 3		Team 4		Team 1		Team 2		Team 3		Team 4		
	Punkte	Profis		Profis		Profis		Profis		Punkte	Profis	Punkte	Profis	Punkte	Profis	Punkte	Profis	
		Amateure		Amateure		Amateure		Amateure			Amateure		Amateure		Amateure		Amateure	
		Anfänger		Anfänger		Anfänger		Anfänger			Anfänger		Anfänger		Anfänger		Anfänger	

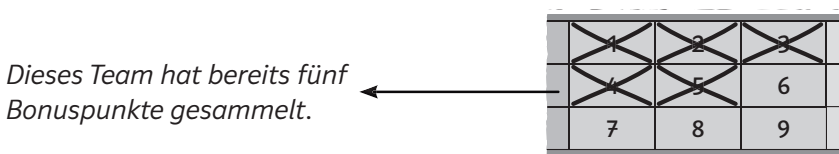


Einleitung: Die Projektwoche Sport und Spiel

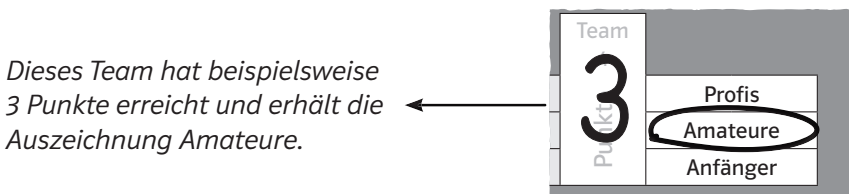
Jedes Team hat zudem eine eigene *Verwarnungsliste*, die aus mehreren Abschnitten besteht, die jeweils von 1 bis 4 reichen. Für jede Verwarnung wird jeweils der Reihe nach eines der Felder durchgestrichen. Kommt es zu vier Verwarnungen, wird, wie bereits beschrieben, am Ende des Tages ein Punkt abgezogen. Bei weiteren vier Verwarnungen insgesamt zwei Punkte und so weiter.



Unterhalb der vier Tagesabschnitte finden sich die *Bonuspunkte* eines Teams. Für jeden erzielten Bonuspunkt wird der Reihe nach einer der Bonuspunkte umkreist oder angekreuzt. Erreicht ein Team neun Bonuspunkte, so erhält es eine Bonuspunkt Karte, die sie jeweils am Ende eines Tages bei der Tageswertung einsetzen können.



Am unteren Ende des Punkteblatts befindet sich zudem die *Tageswertung*. Hier kann für jedes Team angegeben werden, wie viele Punkte es erreicht hat. In Abhängigkeit von dieser Punktezahl erhält das Team eine der Auszeichnungen *Profis*, *Amateure* oder *Anfänger*. Dafür wird das jeweilige Auszeichnungsfeld neben der Punktezahl markiert.



Das Punkteblatt bietet einen wichtigen Orientierungs- und Anlaufpunkt für alle am Gruppenturnier Beteiligten. Es bietet sich daher an, das Punkteblatt zur besseren Lesbarkeit auf ein DIN-A3-Blatt zu kopieren und jeweils zu Beginn des Tages gemeinsam an zentraler Stelle in der Turnhalle aufzuhängen. Anschließend kann der Ablauf des Tages anhand des Punkteblatts kurz vorgestellt werden. Das Punkteblatt dient im weiteren Verlauf des Tages als zentraler Treff- und Orientierungspunkt. Die Teams haben zum einen die Möglichkeit, sich im Lauf des Tages jederzeit über ihren Punktstand, ihre Bonuspunkte und ihre Verwarnungen zu informieren. Zum anderen sollen sich alle Teams nach Abschluss jedes Abschnitts am Punkteblatt versammeln, wo dann die Punktevergabe für das jeweilige Spiel erfolgt. Auch die abschließende Bewertung des Tages und die Vergabe der Auszeichnungen erfolgt gemeinsam am Punkteblatt.

Wochenwertung

Die Gesamtbewertung am Ende der Projektwoche setzt sich aus den Bewertungen der einzelnen Tage zusammen. Wie in der Tageswertung haben die Teams am Ende der Projektwoche die Möglichkeit, als *Profis*, als *Amateure* oder als *Anfänger* ausgezeichnet zu werden. Zu diesem Zweck müssen zunächst die an den fünf Tagen erzielten Punkte addiert werden. Folgendes *Wochenwertungsblatt* (Kopiervorlage 0B) hilft Ihnen dabei, den Überblick zu behalten.

	Tagespunkte					Gesamtpunkte
	Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5	
Team 1						
Team 2						
Team 3						
Team 4						

Die so erhaltenen Gesamtpunktzahlen werden entlang folgender Punktetabelle einer der drei Auszeichnungen zugeordnet:

Wochenpunkte	Auszeichnung
16–20 Punkte	Profis
6–15 Punkte	Amateure
0–5 Punkte	Anfänger

Allein der Wettbewerbs- und Spielgedanke reicht in den meisten Klassen aus, die Schüler ausreichend für die engagierte Teilnahme am Turnier zu motivieren. Dennoch ist es teilweise sinnvoll, die Wochenwertung und die damit erzielte Auszeichnung besonders hervorzuheben und so für einen zusätzlichen Motivations Schub zu sorgen. Eine Möglichkeit ist es, die Auszeichnungen am Ende der Woche in Form einer schön gestalteten Urkunde und im Rahmen einer formellen „Siegerehrung“ zu vergeben. Des Weiteren können an die Auszeichnungen verschiedene Preise oder Belohnungen wie beispielsweise ein Hausaufgabengutschein geknüpft sein. Wichtig ist dabei, diese bereits zu Beginn der Woche in Aussicht zu stellen und im Verlauf der Woche an geeigneter Stelle immer wieder darauf hinzuweisen. Zudem sollten die Preise und Belohnungen so gewählt werden, dass sie für die Schüler wirklich erstrebenswert sind, denn nur so haben sie auch eine motivationale Wirkung.

Zusammensetzung und Einteilung der Teams

Bevor es zur Vorstellung der einzelnen Projektstage weitergeht, sollen an dieser Stelle noch ein paar Anmerkungen und Anregungen zur Zusammensetzung und Einteilung der Teams gegeben werden. Dies sind bei kooperativen Methoden immer wohl zu überlegende und oftmals kritische Aspekte, die über Erfolg und Misserfolg einer kooperativen Unterrichtssequenz entscheiden können.

Die erste von Ihnen zu treffende Entscheidung betrifft die *Gruppengröße*. Ideal für die Durchführung der Methode, wenngleich das oft nur schwer umzusetzen ist, sind Gruppen gleicher Größe. Dies erleichtert die Organisation und den Ablauf vieler Übungen und sorgt insgesamt für mehr Fairness und Vergleichbarkeit im Turnier, nicht zuletzt durch die leichtere, einheitliche Bewertung der Gruppenleistungen. Auch die Anwendung der Verwarnungsregelung kann beispielsweise durch ungleiche Gruppengrößen verzerrt werden, da größere Gruppen oft schneller vier Verwarnungen erhalten als kleinere Gruppen. Dem kann ggf. durch eine