

Markus Riedeberger (1. Preisträger Kategorie Poster)

Spiel und Bewegungsanregungen für Schulkinder durch themenbezogene Poster – wissenschaftlichen Begleitung eines Konzeptes zur bewegten Schule¹

Summary

The increasing use of computers, tablets, and mobile phones shifts the daily routine of students towards a lesser extent of motion and exercise. Hence, it's time to reconsider and expand the original concept of Moving School and Moving Recess. Posters and new media offer a chance to link didactical approaches in sports with media educational ideas to counteract the growing physical inactivity of today's students.

Zusammenfassung

Computer, Tablets sowie Mobiltelefone verändern zunehmend den Bewegungsalltag der Schüler und Schülerinnen. Anlass genug die bisherigen Konzepte der Bewegten Schule respektive der Bewegten Pause zu überdenken bzw. zu erweitern. Die Plakate und neuen Medien bieten die Chance sportdidaktische Ansätze mit medienpädagogischen Ideen zu verbinden, um so dem zunehmenden Bewegungsmangel der heutigen Schüler entgegen zu wirken.

Schlagworte: Bewegungsanregung, Poster, Pausenspiele, Kommunikationskanäle, Bewegte Schule, Medienkonvergenz

¹ Betreuer der Arbeit ist Herr Dr. Ralph Petzold, Institut für Sportpsychologie und Sportpädagogik, Fachgebiet Schulsport, Sportwissenschaftliche Fakultät, Universität Leipzig

1. Problem und Zielstellung

„Wem es gelingt, Menschen durch Körperübungen leuchtende Augen zu schenken, der tut Großes auf dem Gebiet der Erziehung.“

Johann Heinrich Pestalozzi

In Anbetracht der lebensweltlichen Veränderungen heutiger Kindheit und des damit einhergehenden Rückgangs von Bewegungs- und Spielräumen erscheint diese Vision Pestalozzis tatsächlich als eine große Herausforderung. Pestalozzis Leitgedanken können also auch heute als Aufforderung verstanden werden, neue Bewegungsansätze für Kinder zu erschließen. Angelehnt an diesen Grundgedanken stellt sich die Frage, wie dem Bewegungsmangel im Schulalltag entgegengewirkt werden kann. Ausgangspunkt für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dieser Frage bilden die Kennzeichnung der Bedeutung von Bewegung im Kindesalter, sowie die Analyse aktueller Entwicklungen kindlicher Lebenswelten. Auf dieser Grundlage gilt es neue Wege zu finden, um Kinder durch attraktive Spielideen zu *bewegen* und somit den Schulhof wieder als Ort für vielfältigste Bewegungs- Spiel- und Lernerfahrungen zu erschließen

Das Ergebnis dieses Projektes sollte sein, gezielt Pausenspiele aufzubereiten, d. h. alte Bewegungsspiele in die heutige Zeit zu transportieren um sie so im Rahmen einer Plakatreihe kindgerecht in Schulen präsentieren zu können. Intention war Grundschulkindern während der Pausen wieder *leuchtende Augen zu schenken* und dadurch einen kleinen Beitrag zu einer gesunden Entwicklung der Heranwachsenden zu leisten. Die wachsende Mediatisierung sowie die sich im Wandel befindenden Zugänge der Kinder sollten im Fokus stehen und mittels einfacher Kommunikationskanäle bedient werden. Es sollte ein Plakatreihe entstehen, welche zwischen Pausenhof und Schulhaus unterscheidet und somit Bewegungsanreize für drinnen und draußen schafft. Ein besonderes Anliegen war darüber hinaus, das kindliche Mediennutzungsverhalten gezielt aufzugreifen, dies sollte ermöglicht werden durch die Zusammenführung mediendidaktischer Aspekte mit der Didaktik von Bewegungsspielen.

Ein Feedbacksystem, inklusive eines mehrteiligen Rundbriefes für Lehrer, ermöglicht es die Nutzung und Wirkung der Plakate zu beobachten und zu optimieren. Zur Sicherung der Nachhaltigkeit wurden die Schulen dazu angeregt, mithilfe bereitgestellter Vorlagen in Projektwochen und Arbeitsgemeinschaften eigene Plakate zu erarbeiten. So können die Schüler den Verlauf und Fortbestand des Projektes aktiv mitgestalten.

2. Methoden, Entwicklungs- und Erprobungsphase

Die Spielauswahl wurde nach Kriterien der grafischen Umsetzbarkeit sowie der Bedingung, dass Kinder die Spiele schnell verstehen und ohne ausführliche Anleitung nachspielen können, zusammengestellt. Die Spielbeschreibungen mussten auf das nötigste reduziert und dem begrenzten Leseverständnis der Zielgruppe angepasst werden. Es wurden ausschließlich Impulsspiele ausgewählt, die den Kindern viel Raum für individuelle Variationen und Anknüpfungsmöglichkeiten für eigenes freies Spiel bieten. Auch die Spieltitel wurden so entsprechend der kindliche Lebens- und Interessenwelt angepasst. So wird aus Himmel und Hölle: Handy Hüpf und aus Achterlauf: Die gefährliche Acht. Um die Umsetzbarkeit der Spiele und die Verständlichkeit der Spielbeschreibungen zu gewährleisten, wurden alle Spiele im Vorfeld mit Schülern der 1. und 2. Klasse (je 25 Schüler und Schülerinnen) der 120. Grundschule in Leipzig erprobt. Die Schüler sollten sich die Spiele mithilfe des Anleitungstextes selbst erschließen und eigenständig umsetzen. Die Spiele wurden von den Kindern schnell verstanden und problemlos ohne Hilfe realisiert. Aufgrund dieser Praxiserprobung konnten zwei der Spielbeschreibungen in Bezug auf ihre Prägnanz überarbeitet werden. Diese nun erprobten Inhalte mussten anschließend so aufbereitet werden, dass sie neben den Grafiken einfach in eine Mastervorlage eingefügt werden können. Die Spiele sind unterteilt in Pausenhofspiele (grüne Plakatreihe) und in Klassenzimmerspiele (rote Plakatreihe). Einige der Spiele erlauben jedoch eine Umsetzung in beiden Bereichen, wie zum Beispiel das Spiel Fliegender Händler.

Die Vorstellung der einzelnen Spiele erfolgt nach einem einheitlichen Schema: Unter dem großen einheitlichen Logo ist der Spieltitel deutlich hervorgehoben. Der Infoblock *Los geht's* gibt den Spielverlauf und die Regeln knapp und übersichtlich wieder. Der anschließende Abschnitt: *Ihr braucht*: beschreibt die notwendigen Spielmaterialien. Jedem Spiel wurden zwei Fotos angefügt, die auch ohne die vorherige Auseinandersetzung mit der Spielanleitung das Spiel vorstellen und erklären können. Die für jedes Spiel angegebenen *Tipps* sollen Wegweiser und Motivatoren für das eigentliche weiterführende freie Spiel sein.

3. Ergebnis

Die folgenden 6 Plakate sind das Resultat der mediendidaktischen und sportdidaktischen Aufarbeitung unserer Analyse kindlicher Lebenswelten und aktueller bildungspolitischer Erfordernisse im Rahmen einer Bachelorarbeit.

Die Plakate wurden in 36 zertifizierten *Bewegten Schulen* ausgehängt, erprobt und mittels eines Fragebogens evaluiert. Die Auswertungen laufen derzeit und sind Thema einer weiteren Abschlussarbeit.



4. Ausblick

In den Lebenswelten der Kinder vernetzen und überschneiden sich Medien immer weiter, Kommunikationswissenschaftler sprechen hierbei von zunehmender Medienkonvergenz. Die Kinder entwickeln sich immer mehr von Lesern, Hörern, Zuschauern zu *Multimedia-Managern*, sie sind im Chat zu ihrer Lieblingssendung aktiv, informieren sich am Ende eines Zeitschriftenartikels mithilfe ihres Handys weiter zum Thema. Während die Mediatisierung der kindlichen Lebenswelt, durchaus Probleme mit sich bringen kann, bietet sie jedoch auch Chancen. So können durch gezieltes Einsetzen von ergänzenden zusätzlichen Medieninhalten die Ziele des Plakatprojekts um zwei tragende Ele-

mente erweitert werden. Denn die räumlichen (Ort des Aushangs), zeitlichen (Augenblick, in dem man sich am Plakat befindet) und inhaltlichen (Platz auf Plakat ist begrenzt) Grenzen können durch den Einbezug virtueller Informationsbereiche (Homepage, Smartphone-App etc.) aufgehoben werden. Durch Vernetzung mit und Einbezug von anderen Medien wird eine interaktive (feedbackfähige) und interessengesteuerte Auseinandersetzung mit den vermittelten Spielvorschlägen ermöglicht. Auf diesen Informations- und Interaktionsseiten könnten sich die Kinder über weitere Spielideen informieren, sich austauschen, an Gewinnspielen teilnehmen oder die Kampagne und deren Hintergründe kennen lernen. Ebenso könnten Schüler, Lehrer, Eltern und Erzieher mittels Smartphone jederzeit auf die Plakatinhalte/Spielideen usw. zugreifen und weiterführende Spielideen abrufen.

Die Plakatsammlungen könnten als Online-Spielekartei für alle Schultypen klassifiziert und nach Spielarten, wie z.B. Ballspiele, Lauf-, Hasche- und Fangspiele, Hüpf- und Springspiele, Geschicklichkeitsspiele oder nach Altersstufe respektive Schultyp strukturiert werden.

Die aufgeführten offenen Anregungen beschreiben mögliche Richtungen zur Weiterentwicklung des Projektes. Grundvoraussetzung für alle Weiterentwicklungen und Implementierungen in andere Kontexte soll jedoch unbedingt ein freier, unkommerzieller und austauschorientierter Zugang sein.

Literatur

Beins, H.J. & Cox, S. (2002). *Die spielen ja nur!? Psychomotorik in der Kindergartenpraxis* (2. Aufl.). Dortmund: Verl. Modernes Lernen.

Ehni, H., Kretschmer, J. & Scherler, K. (1985). *Spiel und Sport mit Kindern*. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt.

Laging, R. (2000). *Die Schule kommt in Bewegung. Konzepte, Untersuchungen*

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2010). *KIM-Studie, Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jähriger in Deutschland*. Stuttgart.

Menschen in Bewegung Bad Segeberg e.V. (o. J.). *Menschen in Bewegung*. Zugriff am 24.05.2012 unter <http://www.me-be.de/index.htm>.

Mietzel, G. (2002). *Wege in die Entwicklungspsychologie*. Weinheim: Psychologie Verlags Union.

Müller, Chr. (1999). *Bewegte Grundschule. Aspekte einer Didaktik der Bewegungserziehung als umfassende Aufgabe der Grundschule*. Sankt Augustin: Academia.

Müller, Chr. (2002). *Längsschnittstudie bewegte Grundschule. Ergebnisse einer vierjährigen Erprobung eines pädagogischen Konzeptes zur bewegten Grundschule*. Sankt Augustin: Academia.

Müller, Chr. (2005). *Sportunterricht gestalten. Erproben, Üben, Spielen*. Berlin: Cornelsen Scriptor.

Müller, Chr., Petzold, R. (2006). *Bewegte Schule: Aspekte einer Didaktik der Bewegungserziehung in den Klassen 5 bis 10/12*. Sankt Augustin: Academia.

Neuber, N. (2000). *Kreativität und Bewegung. Grundlagen kreativer Bewegungserziehung und empirische Befunde*. Sankt Augustin: Academia.

Oerter, R. (Hrsg.) (2008). *Entwicklungspsychologie* (6. Aufl.). Weinheim: Beltz, Psychologie Verlags Union.

Oppolzer, U. (2006). *Bewegte Schüler lernen leichter. Ein Bewegungskonzept für die Primarstufe, Sekundarstufe I und II* (2. Aufl.). Dortmund: Borgmann.

O.V. (2012, 25.06.) *Illustrator Training Course*. Zugriff am 25.06.2012 unter <http://www.vectordairy.com/illustrator/illustrator-training-course/>.

Petillon, H. (1999). *Spielen in der Grundschule. Grundlagen – Anregungen – Beispiele*. Frankfurt am Main: Grundschulverb.

Petzold, R. (o. J.). *Murmel präsentiert Schulhofspiele*. Dresden: Sächsisches Staatsministerium für Kultus, Sachsen.

Petzold, R. (2009). Pausengestaltung. In Heckt, D. (Hrsg.), *Grundschule von A bis Z*. Braunschweig: Westermann.

Riedeberger, M. (2012). *Spiel und Bewegungsanregungen für Schulkinder durch themenbezogene Poster*. Bachelorarbeit. Universität Leipzig, Institut für Sportpsychologie und Sportpädagogik, Leipzig.

Schnelle, D. (2010). *Alte Spiele – neu erfunden. Bewegungsspiele für Klein und Groß* (3. Aufl.). Wiebelsheim: Limpert.

Verfasser

Markus Riedeberger, Masterstudent Lehramt, Institut für Sportpsychologie und Sportpädagogik, Fachgebiet Schulsport, Sportwissenschaftliche Fakultät, Universität Leipzig