

# Inklusives Spielen in der Halle

## Spiele und Anregungen für inklusiven Sportunterricht

Inklusion bedeutet immer auch Herausforderung und die Bereitschaft, den eigenen Sportunterricht neu zu denken. Die Vielschichtigkeit der möglichen Behinderungen macht es schwer, Unterrichtsideen eins zu eins umzusetzen. Dennoch regen die hier vorgestellten Spiele und Ideen zum Querdenken an und ermöglichen es, gangbare Lösungen für die eigenen Schüler zu finden.

Im Rahmen der Inklusionsdiskussion wird der Sport zu einem Bereich, in dem sich viele Möglichkeiten ergeben, dass Schüler mit und ohne Behinderung sich mit Freude gemeinsam am Unterricht beteiligen. Inklusion meint dabei aber nicht, dass man Schüler mit Behinderung um jeden Preis an die häufig hohen Normen und Vorgaben eines gymnasialen Sportunterrichtes anpassen muss. Ein inklusiver Sportunterricht lebt in erster Linie von der Kreativität der ihn gestaltenden Akteure: also Schüler und Lehrer.

Die Herausforderung beim inklusiven Sportunterricht kommt dabei insbesondere durch die Vielschichtigkeit möglicher Behinderungen auf Seiten der Schüler zustande. Die Lehrkräfte sind bei Anregungen durch Fortbildungen oder Fachartikel immer auch gefordert, die Ideen kreativ auf ihre Lerngruppe zu übertragen – auch wenn das zunächst stellenweise vielleicht als schwierig wahrgenommen wird. Rezepte kann es im inklusiven Sport bei den vielen Arten von Handicaps nicht geben.

Insofern kann dieser Praxisbeitrag nicht alle Differenzierungen aufzeigen. An ausgewählten und vielfach erprobten Spielmöglichkeiten sollen aber Ideen vermittelt, Anregungen gegeben und vielleicht auch ein erweitertes Denken angeregt werden. Dabei kann ich versichern, dass der Großteil der später sehr gelungenen Ideen ihren Anfang an dem Punkt hatte, als wir dachten, jetzt geht gar nichts mehr. Damit möchte ich allen Mut machen, ruhig klein anzufangen und nicht zu erwarten, dass alles gleich von Anfang an klappt.

Im folgenden Beitrag möchte ich Ihnen einige Anregungen geben, welche sich auf den Hallensport beziehen. Dabei habe ich folgende Praxisbeispiele ausgewählt:

- ▶ Spiele für den Anfang einer Sportstunde
- ▶ Spiele mit Einbeziehung von Schülern mit schwerer Körperbehinderung
- ▶ Inklusives Dreizonenhockey
- ▶ Spiele für den Schluss einer Stunde

Im Bewusstsein, nicht den kompletten inklusiven Sport damit abbilden zu können, hoffe ich aber, dass Sie die eine oder andere Idee nutzen und umsetzen können. Wenn Sie ein bis zwei Anregungen mitnehmen und in Ihren Sportunterricht einbauen können, ist der Weg für weitere Ideen sicher geebnet.

### ÜBERBLICK

Schulstufe	5. – 10. Schuljahr
Zeit	einzelne Spiele für verschiedene Stundenphasen
Material	• siehe einzelne Spiele

**Dr. Martin Sowa** Jahrgang 1954  
 Leiter des Bison (Baden-Württemberg inkludiert Sportler ohne Norm)  
 Sondelfingerstr. 107 • 72766 Reutlingen  
 E-Mail: Bison.BaWue@gmx.de  
 Internet: www.bison-inklusionssport.de

## Anregungen zu inklusiven Spielen

### Spiele für den Anfang einer Stunde

#### Auf dem Bazar von Agadir

**Material:** 1–2 Seidentücher, 1–3 Hüte

Die Geschichte spielt auf dem Bazar in Agadir. Alle Mitspieler laufen umher und preisen als Händler lautstark ihre Waren an (z. B. „Kamele, Kamele, kauft Kamele“ oder „Fisch, frischen Fisch“, „Bananen, Äpfel, Zitronen“ ...). Dabei gestikulieren alle mit ihren Armen, um zu verdeutlichen, dass besonders ihre Ware gut und billig ist. Ein Händler jedoch handelt mit unerlaubter Ware. Er hat zuvor vom Lehrer ein Seidentuch (30 x 30 cm) in seine Hand bekommen und versucht, dieses unbemerkt von der Polizei (Agadinerie) an einen anderen Händler weiterzugeben, der das Tuch wiederum an einen beliebigen anderen Händler weiterreicht.

Jedoch gibt es auf diesem Bazar auch einen Agadinerie, der aufpasst und darüber wacht, dass niemand mit unerlaubten Dingen handelt. Damit er jederzeit erkannt werden kann, trägt er eine Fellmütze oder eine andere Kopfbedeckung. Er hat nun die Aufgabe, das Seidentuch zu finden und den Händler zu stellen. Hat er einen der Händler mit dem Tuch erwischt, muss der Ertappte die Hände öffnen, das Tuch zeigen, in die Rolle des Agadinerie schlüpfen und selbst nach dem Tuch suchen.

Bevor das Spiel von Neuem beginnt, muss der Agadinerie sich umdrehen, damit er nicht sehen kann, wer jetzt das Tuch bekommt.

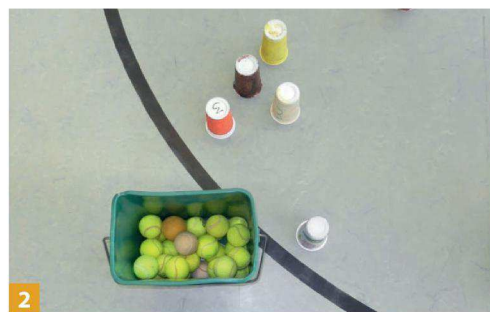
#### Variation:

Bei einer großen Gruppe können sowohl zwei Tücher als auch zwei oder drei Agadinerie eingesetzt werden.

#### Roboterspiel

**Material:** CD-Player, Robotermusik

Alle Spieler gehen zur Musik wie Roboter mit eckigen Bewegungen durch die Halle. Sie können, egal was kommt, immer nur geradeaus gehen. Laufen sie vor eine Wand oder vor einen anderen Roboter, müssen sie auf der Stelle weitergehen. Ein oder zwei Spieler (bei großer Gruppe) werden zu Ingenieuren bestimmt. Sie versuchen, die auf der Stelle laufenden Roboter durch Herumdrehen wieder zum Fortbewegen zu bringen **1**.



Fotos: Martin Sowa (1–4, 7, 8, 10) / Birgitt-Alexa Liegmann (5, 6, 9)

#### Becherboccia

**Material:** Plastikbecher, Tennisbälle

Mit großen 0,5l Cola- bzw. Buttermilch- oder Joghurtbechern lässt sich in Kombination mit Tennisbällen auf schnelle Art und Weise eine modifizierte Spielweise von Boccia herstellen.

Jeder Spieler erhält zwei oder drei Becher und legt jeweils einen Tennisball darunter. Durch An-schieben der Becherballkonstruktion können folgende Spielideen verwirklicht werden **2**:

- ▶ Welcher Becher kommt am weitesten?
- ▶ Welcher Becher kommt am nächsten an ein ganz bestimmtes Zielkreuz aus Tesakrepp?
- ▶ Welcher Becher kommt am nächsten an eine Ziellinie aus Tesakrepp?
- ▶ Welcher Becher kann am nächsten an eine Zielmarkierung: schwere Dose, Schaumstoffteil etc. platziert werden?

#### Herstellungsmöglichkeiten:

In einem anderen Unterricht können die Becher mit Tesakrepp umklebt und dann mit Wasser-

farben rot, grün, blau und gelb bemalt werden. Auf diese Weise können Mannschaften gebildet werden, die beim Spiel immer im Wechsel ihre Becher schieben.

### Spiele mit Einbeziehung von Schülern mit schwerer Körperbehinderung

Die folgenden Spielideen können in Gruppen umgesetzt werden, in denen sich Jugendliche ohne Handicap, Schüler mit schwerer Körperbehinderung sowie Jugendliche mit geistiger Behinderung befinden. Dabei wird nicht darauf geschaut, was sie alles nicht können, sondern auf das, was möglich ist: Natürlich kann man auch gemeinsam mit den Schülern Spiele entwickeln, um schon bei der Planung eine größere Sensibilität auf Schülerseite zu erhalten.

Ausgangspunkt der Planung bei einem körperbehinderten Schüler, der z. B. bei einem Unfall beide Arme sowie ein Bein verloren hat und im Rollstuhl sitzt, könnten folgende Überlegungen sein:

#### Mit meinem Kopf kann ich ...

- wackeln,
- nicken,
- drehen,
- etwas wegdrücken,

- etwas schieben,
- etwas transportieren.

#### Mit dem Mund kann ich ...

- blasen,
- pfeifen,
- pusten,
- rufen,
- Geräusche machen.

#### Mit dem Rumpf kann ich ...

- mich an etwas lehnen,
- mich auf etwas legen,
- mich an jemanden legen,
- mich zu zweit aneinander legen.

#### Mit dem Fuß kann ich ...

- vor etwas treten und nach vorn bugsieren, z. B. einen Ball,
- auf etwas treten und es zerstören,
- Auf- und Abbewegungen vollziehen,
- mich in etwas einhängen und diesen Gegenstand zu mir herziehen,
- einen Rollstuhl vorwärtsbewegen,
- Anschwung auf dem Rollbrett geben.

Um die emotionale Seite noch mehr anzusprechen, können die einzelnen Spiele als Spielrunden z. B. in eine Fernsehshow gekleidet werden.



3



4



5

### Luftballonstaffel

**Material:** Luftballons

Im Staffellauf sollen Luftballons auf die andere Seite der Halle transportiert werden, wobei immer zwei Schüler zusammen spielen, die die Luftballons nicht mit den Händen festhalten dürfen. Hierbei können ein körperbehinderte Schüler und sein Mitspieler den Luftballon zwischen ihren Körpern einklemmen **3**.

Es wird die Fähigkeit ausgenutzt, sich mit dem Körper gegen etwas zu lehnen.



### Luftballonknaller

**Material:** Luftballons, Tesakrepp, Heftzwecken

In der Halle verteilt liegen gleich viele rote und blaue Luftballons. Aufgabe für jede Mannschaft ist es, die Ballons der ihr zugewiesenen Farbe in einer Ecke zu sammeln und so schnell wie möglich zu zerstören. Hierzu werden z.B. einem Rollstuhl fahrenden Schüler Reißzwecken mit Tesakrepp an der Fußspitze befestigt **4**, so dass er durch schnelles Treten die Luftballons zerstören kann, wenn sie ihm in eine Ecke gehalten werden. Es wird die Fähigkeit, gegen etwas zu treten, ausgenutzt.



### Plastikballtransport

**Material:** Bällchen aus dem Kugelbad (alternativ: Tischtennisbälle), Rollbretter

In der Halle verteilt liegen 18 kleine rote bzw. blaue Plastikbälle. Aufgabe ist es, diese möglichst schnell über eine der jeweiligen Mannschaft zugewiesene Linie zu blasen **5**. Die Kugeln dürfen nicht mit den Händen berührt werden.

Körperbehinderte Schüler können sich auf einem Rollbrett fortbewegen, indem sie sich mit einem Fuß abstoßen.

Es werden ihre Fähigkeiten zum Pusten und Blasen eingesetzt.



### 30 gewinnt

**Material:** Schaumstoffwürfel je nach Anzahl der Gruppen, Papier und Eddings zum Aufschreiben der Punkte, Tesakrepp zum Ankleben der Papiere an der Wand

Jede Gruppe erhält einen großen Schaumstoffwürfel. Die Spieler der einzelnen Gruppen laufen (fahren im Rollstuhl) nacheinander eine festgelegte Strecke ab. Nach Beendigung einer Runde wird einmal gewürfelt. Die einzelnen Würfe werden addiert. Die Gruppe, die als erste die Punktzahl 30 erreicht oder überschritten hat, ist Sieger **6**.

Um Frühstarts zu vermeiden, kann die Regel eingeführt werden, dass die Schüler nur mit dem Würfel laufen/fahren dürfen.

*Variationen:*

- ▶ Es ist möglich, dass die schwerer beeinträchtigten Spieler die Aufgabe des Würfelns für die gesamte Gruppe übernehmen.
- ▶ Sollte das Selbstfahren bei Rollstuhlfahrern nicht möglich sein, können sie geschoben werden.

### Rollbrettfähre

**Material:** Rollbretter, Turmmatten, Gymnastikseile

In jeder Mannschaft gibt es Fährenzieher, Fährenkapitäne und Lader (Schauerleute). Die Fäh-

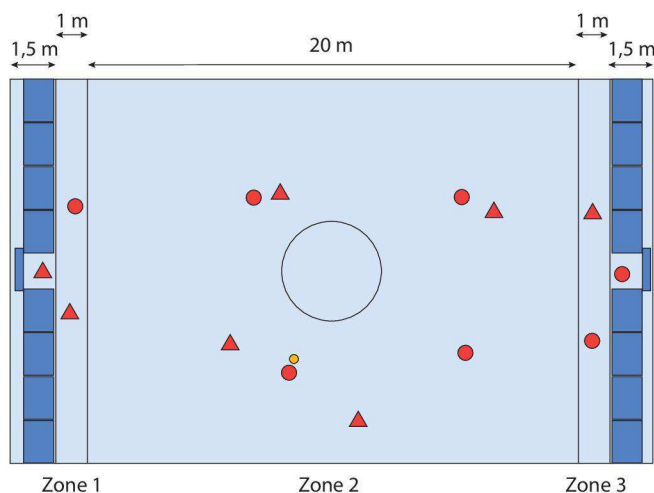


Abb. 1

renzieher stehen auf den Turnmatten, die sich in einem Abstand von ca. drei bis vier Metern voneinander befinden (abhängig von der Länge der Seile). Sie ziehen die Rollbretter mit den Seilen zwischen den beiden Ufern hin und her. Auf dem Rollbrett befindet sich der Fährrkapitän, der ein Sandsäckchen auf dem Kopf transportiert (es darf nicht mit den Händen festgehalten werden). Die Schauerleute legen die Sandsäckchen auf den Kopf des Fährrkapitäns **7**. Welche Mannschaft hat zuerst die Sandsäckchen von einer Matte zur anderen transportiert? Der Fährrkapitän kann gewechselt werden, so dass alle Schüler einbezogen werden können.

Achtung: Es ist darauf achten, dass nicht ruckartig, sondern gleichmäßig an den Seilen gezogen wird.

### Der Pyramidenlauf

**Material:** Papier, Eddings, Hütchen zum Abstecken der Runden

```

      6
     5 5
    4 4 4
   3 3 3 3
  2 2 2 2 2
 1 1 1 1 1 1

```

Jede Gruppe bekommt ein Blatt mit einer Zahlenpyramide. Dabei steht jede Zahl für die Anzahl der Runden, die gefahren oder gelaufen werden müssen, z.B.: 5 = 5 Hallenrunden; 1 = 1 Hallenrunde. Die Gruppe bespricht, wer welche Runden läuft bzw. fährt. Die zurückgelegten Runden werden abgestrichen.

Für jede gewonnene Spielrunde erhält die gewinnende Mannschaft zwei, die Verlierermannschaft einen Punkt. Am Ende wird zusammengerechnet.

### Dreizonenhockey

**Material:** Floorballschläger, Puck, Banden bzw. Turnbänke, Turnmatten, Mannschaftsbänder

Das Dreizonenhockeyspiel ist ideal, um Schüler mit und ohne Handicap in ein Mannschaftsspiel zu integrieren **8**. Durch die Aufteilung in drei Zonen (Abb. 1) kann das Spiel entsprechend den Fähigkeiten der Schüler differenziert werden. In der großen Mittelzone spielen die Schüler, die motorisch und kognitiv in der Lage sind, ein Mannschaftsspiel mit den Grundgedanken Abspielen, Verteidigen, Ausspielen, Torschuss aus weiter Entfernung etc. zu spielen. Auf diese Weise wird in der Mittelzone sehr dynamisch gespielt. In den Zonen 1 bzw. 3 spielen jeweils ein oder zwei Schüler, die von ihren Fähigkeiten dazu in der Lage sind, einen Puck mit dem Schläger über eine kurze Distanz zu schlagen. Hier können auch Rollstuhlfahrer eingesetzt werden.

Da in dieser Zone keine anderen Spieler agieren dürfen, werden diese Spieler in der Regel die Torschützenkönige ihrer Mannschaft, obwohl natürlich auch die Spieler aus der großen Mittelzone Treffer aus ihrem Feld erzielen dürfen. Die jahrelange Praxis zeigt, dass die Spieler in der Mittelzone immer wieder versuchen, den Puck in die Zonen 1 und 3 zu bekommen, damit ihre Mitspieler von hier aus in Ruhe auf das Tor schießen können. Darin liegt auch der große inklusive Gedanke dieses Sportspiels, denn hier werden sozusagen die Schwächsten zu den Matchwinnern.

### Spielfeld

- ▶ Spielfeldgröße ist ein Hallendrittel einer Großsporthalle (ca. 15 m x 25 m).
- ▶ Die seitliche Begrenzung erfolgt durch Bänke bzw. die Wand.
- ▶ Eine aufgestellte Turnmatte bildet das Tor.
- ▶ Die Torraumzone ist anderthalb Meter breit.
- ▶ Zone 1 und Zone 3 sind jeweils einen Meter breit (über die gesamte Spielfeldbreite).

### Spieler und Mannschaft

- ▶ Eine Mannschaft setzt sich aus sechs bis sieben Spielern zusammen.
- ▶ In Zone 1 und 3 agieren jeweils ein bis zwei Spieler.

- ▶ In Zone 2 spielen vier Schüler.
- ▶ Es gibt jeweils einen Torwart.
- ▶ Auswechslungen sind unbegrenzt möglich (fliegender Wechsel).

### Achtung!

- ▶ Um möglichst vielen gehandicapten Schülern eine Teilnahme am Dreizonenhockey zu ermöglichen, sollte unbedingt beachtet werden, dass Zone 1 (bzw. Zone 3) ausschließlich Schülern vorbehalten ist, die den Puck unter Gegnereinwirkung weder stoppen, führen noch schießen können.

### Reglement und Hinweise

- ▶ Die Spieldauer beträgt zweimal zehn Minuten.
- ▶ Das Anspiel (Spielbeginn, nach Halbzeit, nach Torschuss) erfolgt aus einem Kreis in der Mitte des Feldes ohne Gegnereinwirkung.
- ▶ Das Spiel wird von zwei Schiedsrichtern geleitet (Tor- und Feldschiedsrichter ähnlich dem Handball).
- ▶ Der Schläger darf nicht über die Linien der jeweiligen Zonen geführt werden. Bei Regelverstoß wechselt der Ballbesitz.
- ▶ Der Torwart muss samt Schläger zur Abwehr eines Torschusses hinter der gestrichelten Linie verbleiben. Kommt der Puck zwischen gestrichelter Linie und Zone 1 bzw. 3 zum Liegen, darf der Torwart den Puck unbedrängt ins Feld schlagen.
- ▶ Das Ablegen des Schlägers auf den Boden ist nicht gestattet.
- ▶ Der Puck darf mit dem Fuß gestoppt, aber nicht geschossen bzw. fortbewegt werden.
- ▶ Bei grobem Foul erfolgt eine zweiminütige Zeitstrafe sowie Puckbesitz für die gefoulte Mannschaft.

### Spiele für den Schluss einer Stunde

Viele Bewegungs- und Sportstunden enden damit, dass die Schüler wild schreiend aus der Halle in die Umkleidekabine rennen und vergessen, Materialien mitzunehmen, oder Sportgeräte einfach stehen lassen. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass besonders leise und ruhige Spiele zum Schluss ein intensiveres Erleben der ganzen Stunde bewirken können, was oftmals auch eine Stärkung der Gemeinschaft mit sich bringt. Die beiden hier vorgestellten Abschlussspiele dienen einerseits dazu, die Schüler noch einmal alle zu sammeln (Bahnhöfe) oder ganz leise die Halle zu verlassen (Rausschleicher).



### Bahnhöfe

**Material:** Eisenbahnmusik, CD-Anlage, Schlafbrille

Den vier Ecken der Sporthalle wird jeweils ein Ortsname zugewiesen, am besten Namen der Orte, aus denen die Schüler kommen (z.B.: Trochtelfingen, Engstingen, Pfullingen, Bernloch). Ein Schüler steht mit verbundenen Augen (Schlafbrille aus dem Flugzeug) in der Hallenmitte, während alle anderen zu einer Eisenbahnmusik durch die Halle laufen **9**. Bei Musikstopp ruft der in der Mitte stehende Schüler: „Bahnhof“. Jetzt läuft jeder der Schüler zu einem Bahnhof seiner Wahl. Anschließend nennt der Schüler immer noch mit geschlossenen Augen einen der Bahnhöfe, z.B. Bernloch. Alle Schüler, die sich am Bahnhof Bernloch befinden, können sich in die Mitte zum Ansager setzen.

### Rausschleicher

**Material:** Entspannungsmusik

Alle Spieler liegen in Rücken- oder Bauchlage irgendwo in der Sporthalle **10**. Es läuft ganz leise Entspannungsmusik. Der Lehrer geht leise und vorsichtig durch die Halle und berührt immer wieder einen Schüler. Wer berührt wurde, geht so leise wie möglich aus der Sporthalle.