

PRAXISTEIL

3

**SIMULATIONEN  
(IN DER SPORTHALLE)**

# BLUEBALL

## Spielvoraussetzungen

### Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

**Personen** 10+

**Alter** 12+

**Dauer** 90 – 100 Minuten

### Material

- Ball

## Spielziele

- Ein Mannschaftsspiel kennen lernen, das die Teilnehmer/innen in die Lage versetzt, Gefühle von Unsicherheit und Widersprüchlichkeit bei sich selbst wahrzunehmen
- Die Gleichwertigkeit unterschiedlicher Spiel- und Sportkulturen anerkennen
- Kennenlernen von Verhaltensmustern und Konfliktstrategien
- Erfahren, dass das eigene Spiel- und Sportverständnis eines von mehreren möglichen ist

## Auswertung in der Gruppe

### 1) Getrennt in den beiden Teams mit jeweils einem Teamer/einer Teamerin

- Gefühle sammeln und aufschreiben.
- Fakten/Regeln – Was habe ich bei den anderen wahrgenommen?

### 2) Gesamtgruppe

- Vorstellung der Kleingruppenergebnisse.
- Auflösung des Spiels – Was war Fakt/Regel, was war Interpretation?
- Reaktionen sammeln.
- Strategien sammeln – Wie bin ich mit der Situation umgegangen? Was war hilfreich?
- Transfer ...
  - ... in Bezug auf Sport.
  - ... in Bezug auf interkulturelles Lernen.



# BLUEBALL

## Anmerkungen

- Eine Aufwärmzeit sollte vor dem Spiel wegen Verletzungsgefahr gegeben werden.
- Vorbereitungszeit: sich überlegen, ob man dem Team die Anleitung vorliest (Vorteil: besseres Verstehen) oder ihnen mehrere Kopien gibt und sie alleine lässt (Vorteil: weniger Nachfragen bei Teamer/in, jeweiliges Team interpretiert mehr, mehr Unsicherheit).
- Personen, die nicht mitspielen können, werden als Beobachter/innen eingesetzt und bei der Auswertung nach ihren Beobachtungen hinsichtlich des Ablaufs, des Umgangs und der Strategien befragt.
- Die Spielleitung gibt nur am Anfang einen Überblick über das Spiel und teilt die beiden Gruppen ein. Danach kündigt sie Anfangs- und Endzeiten an und hält sich ansonsten aus dem Geschehen heraus.
- Die Dauer der Spielzeit ist je nach Alter der Gruppe zu gestalten, soll aber nicht mehr als  $2 \times 15$  Minuten betragen.
- In den Pausen werden die Teams separiert und die Reaktionen beobachtet, ggf. wird noch mal auf Regeln und Verhalten hingewiesen und Aspekte wie Verständigung und Fair Play hervorgehoben.
- Wenn keine Annäherung der Teams gegen Ende erfolgt, kann die Spielleitung das Spiel kurz unterbrechen und die Teams anregen, in den gegebenen Rollen eine Annäherung zu versuchen.

## Spielanleitung für das „Team der Unschlagbaren“

### Absicht der Simulation:

In diesem Ballspiel tretet ihr gegen ein Team aus einer völlig fremden Kultur an. Dabei steht für euch „Fair Play“, „Teamgeist“ und ein „taktisch schönes Spiel“ im Vordergrund.

### Situation:

Ihr seid das international erfolgreiche Team der „Unschlagbaren“. In „Simban“ habt ihr einen günstigen und zugleich warmen Ort für euer Sommertrainingslager gefunden. Es ist das erste Mal das ihr „Blueball“ gegen eine Mannschaft aus „Simban“ spielt. In diesem Camp habt ihr die Möglichkeit, gegen das einheimische Team neue Taktiken in dieser neuen Sportart auszuprobieren. Gleichzeitig will sich jede/r Spieler/in einen Stammplatz für die nächste Saison erspielen und ist daher bemüht, gute Leistungen zu erbringen. Ihr seid aber darauf bedacht, möglichst keine



# BLUEBALL

## Spielanleitung für das „Team der Unschlagbaren“

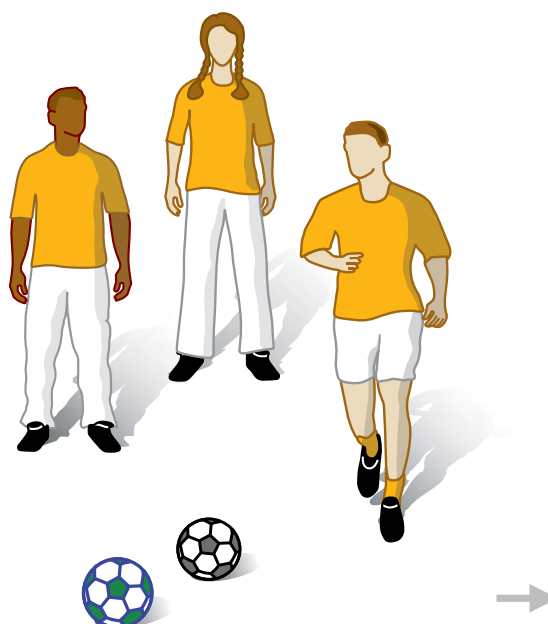
weiteren Verletzungen davonzutragen, da es schon einige verletzungsbedingte, längerfristige Ausfälle in eurem Team gibt.

Über euer Verhalten – das ihr natürlich NICHT dem anderen Team verrätet:

- Fair Play ist absolut vorrangig. Sollte ein gegnerischer Spieler/eine gegnerische Spielerin unfair oder zu hart spielen, hört ihr sofort auf zu spielen und lasst ihn/sie wissen, dass ihr das nicht akzeptiert.
- Zur Stärkung des Teamgeistes und um eure Punkte zu feiern, rufen nach jedem Punkt mindestens 3 Teammitglieder „We are the champions“.
- Ihr seid sehr stolz darauf, dass ihr DAS internationale Top-Team seid. Ihr seid euch deswegen sicher, das Spiel gegen die weniger erfahrenen „Simbanesen“ zu gewinnen.
- Euch ist es wichtig, dass alle GLEICHBE-RECHTIGT am Spiel teilnehmen und ebenso Punkte machen können. Ihr seid ein Team, das gut KOOPERIERT.
- Ihr seid sehr freundlich zu den anderen.
- Ihr versteht die Sprache des anderen Teams nicht!

## Spielablauf BLUEBALL – ein Spiel mit zwei Bällen

Ihr habt zunächst 20 Minuten Zeit, um die Anleitung zu lesen und das Spiel zu verstehen. Dann beginnt das Spiel, es geht 2 x 12,5 Minuten, dazwischen sind 5 Minuten Pause. Ziel des Spiels ist es, dass ihr am meisten Punkte erzielt, indem ihr einen der zwei Bälle auf der gegnerischen blauen Matte ablegt, d. h. ihr dürft ihn nicht dorthin werfen. Ein Punkt, den ihr erzielt, wird direkt danach vom GEGNER sichtbar mit einem Strich auf ein Plakat geschrieben, und der Gegner bekommt den Ball. Das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter. Wenn ihr den Ball habt, dürft ihr nicht laufen, sondern nur zu euren Teamkollegen/innen passen. Ihr dürft auf der gegnerischen Matte stehen, aber nicht auf eurer eigenen Matte. Ihr könnt den Ball werfen, aber nicht schießen. Bei diesem neuen Spiel gibt es keinen Schiedsrichter.



# BLUEBALL

## Spielanleitung für die „Simbanesen“

### Absicht der Simulation:

In diesem Ballspiel sollt ihr gegen das Team der „Unschlagbaren“ möglichst gewinnen. Dabei steht für euch der Sieg und die Leistung des Einzelnen absolut im Vordergrund.

### Situation:

Ihr seid das Team der einheimischen „Simbanesen“, die das Team der „Unschlagbaren“ zu Gast hat. Euer Ziel ist es, dieses Freundschaftsspiel auf jeden Fall zu gewinnen, weil sich damit eure Chancen für eine internationale Anerkennung erhöhen, denn die „Unschlagbaren“ sind das internationale Top-Team. Außerdem kommt ihr aus einer stolzen und kämpferischen Kultur und es ist das

- Frauen werden in eurer Kultur sehr stark respektiert. Fremde dürfen weder mit euren Frauen sprechen noch sie berühren. Sollte dies vorkommen, stoppt ihr dies sofort.
- Ihr versteht die Sprache des anderen Teams nicht!
- Ihr seht die Kultur, aus der die „Unschlagbaren“ kommen, nicht als überlegen an. Ihr erwartet von den Fremden, dass diese sich an den Verhaltenskodex der Simbanesen halten.

erste Mal, dass ihr gegen diese Mannschaft spielt. Für einen Sieg würdet ihr alles geben, egal ob ihr taktisch und technisch dabei gut ausseht oder nicht. Auch zählt in eurer Kultur vor allem die Leistung und das kunstvolle Spiel des bzw. der Einzelnen.

Über euer Verhalten – das ihr natürlich NICHT dem anderen Team verrätet:

- In eurer Kultur ist es o.k., etwas härter zu dem anderen Team zu sein (natürlich ohne jemanden zu verletzen!).
- Die Person die punktet, führt einen kleinen Freudentanz auf, indem sie einmal um einen gegnerischen Spieler herumtanzt.

## Spielablauf

Ihr habt zunächst 20 Minuten Zeit, um die Anleitung zu lesen und das Spiel zu verstehen. Dann beginnt das Spiel, es geht 2 x 12,5 Minuten, dazwischen sind 5 Minuten Pause. Ziel des Spiels ist es, dass ihr am meisten Punkte erzielt, indem ihr einen der zwei Bälle auf der gegnerischen blauen Matte ablegt, d. h. ihr dürft ihn nicht dorthin werfen. Ein Punkt, den ihr erzielt wird direkt danach vom GEGNER sichtbar mit einem Strich auf ein Plakat geschrieben und der Gegner bekommt den Ball. Das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter. Wenn ihr den Ball habt, dürft ihr nicht laufen, sondern nur zu euren Teamkollegen/innen passen. Ihr dürft auf der gegnerischen Matte stehen, aber nicht auf eurer eigenen Matte. Ihr könnt den Ball werfen, aber nicht schießen. Bei diesem neuen Spiel gibt es keinen Schiedsrichter.

# WAHRNEHMUNGSPARCOURS

## Spielvoraussetzungen

### Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

**Personen** 8+

**Alter** 10+

**Dauer** 45 – 60 Minuten  
(40 Minuten Übungen,  
am Ende 20 Minuten Auswertung)

### Material

- Kleinsportgeräte, z. B. diverse kleine Bälle, Ringe, Kegel, Fallschirm, Pedalo, Medizinball, Augenbinden, Bank, kleiner Kasten, hoher Kasten, blaue Weichbodenmatte, Papier, Stift, Legosteine, Fernglas ...

## Spielziele

- In interkulturellen Situationen auftauchende Gefühle wie Fremdheit, Eingeschränktheit, Unsicherheit, Irritation, Verärgerung erlebbar machen
- Bewusstsein für Perspektivwechsel und Empathievermögen stärken
- Durch Verfremdung von gewohnten Wahrnehmungs- und Bewegungsmustern die eigene kulturelle Orientierung und Selbstverständliches hinterfragen
- Transfer der Übungen in das Betätigungsfeld der Teilnehmer/innen ermöglichen

## Spielablauf

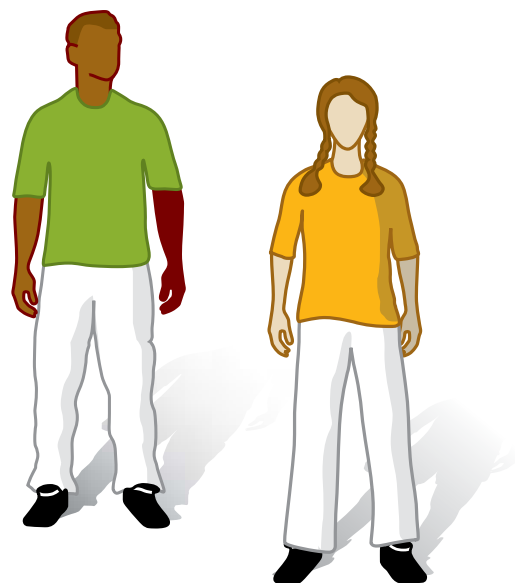
Parcours mit Übungen aufbauen (siehe folgende Seite), der von Paaren durchlaufen wird. Dauer jeder Übung ist ca. 5 – 10 Minuten.

### Auswertung

Die Auswertung kann insgesamt am Ende oder nach jeder Übung gemacht werden. Je nach Gruppengröße ist eine Auswertung im Plenum oder in 2 Kleingruppen möglich.

## Auswertung in der Gruppe

- Gefühle – wie war's für mich?
- Strategien – wie habe ich mich verhalten? Was war hilfreich?
- Interkultureller Bezug – worum geht es in dieser Übung? Was hat die Übung mit interkulturellem Lernen zu tun?



# WAHRNEHMUNGSPARCOURS

## Anleitung

- 1 Die Personen sollen 2 – 3 Bälle unterschiedlicher Schwere gleichzeitig jonglieren.  
**Alternative:** Eine Kleingruppe soll so viele Tennisbälle wie möglich zur gleichen Zeit und möglichst lange in der Luft halten.
- 2 Einzelne Personen machen einen Slalomlauf durch im gleichen Abstand hintereinander aufgereichte Kegel, zunächst sehend, dann direkt darauf mit Augenbinde bzw. geschlossenen Augen.
- 3 Eine Person baut aus verschiedenen kleineren Gegenständen, die unterschiedlich in Form und Farbe sind, eine komplexe Skulptur (ideal eignen sich hier Legosteine) bzw. legt sie in einer bestimmten Konstellation zusammen. Die andere Person, die dieses Gebilde nicht sehen darf, soll nun mit den gleichen Gegenständen diese Skulptur genau nachbauen, indem ihr das Gebaute von der ersten Person genau verbal beschrieben wird. Am Ende werden das Original und die Kopie verglichen. Dann wird gewechselt.  
**Alternative:** Eine Person überlegt sich ein Objekt (z. B. Haus oder Stern) bzw. Gegenstand und beschreibt der anderen Person, wie sie dieses aufzumalen hat, ohne das Objekt namentlich zu benennen. Die beiden Personen sitzen dabei Rücken an Rücken.
- 4 Eine Person soll eine ihr bekannte, komplizierte Bewegungsübung der anderen Person erklären, ohne dass sie vorgemacht wird. Die andere Person hat diese durchzuführen. Dann kann gewechselt werden.
- 5 Ein Fernglas wird umgekehrt vor die Augen gehalten, während man einen Hindernisparcours zu bewältigen hat. Dieser kann z. B. über einen Kasten, auf einer umgekehrten Bank und durch auf dem Boden liegende Ringe gehen. Zur Sicherheit sollte eine zweite Person begleitend nebenher gehen.
- 6 Von einem ca. 1,5 m hohen Kasten springt man bzw. lässt man sich auf eine dicke Matte fallen. Über dieser Matte wird von 3 Personen ein Fallschirm auf und ab bewegt, so dass die Person, die darunter liegende Matte nicht sehen kann und ins Ungewisse springt.
- 7 Ein Blatt Papier wird zu einem Fernrohr gefaltet und mit einem Auge hindurchgeschaut, während das andere Auge geschlossen gehalten wird. Mit einem Ball in der Nicht-Wurfhand soll versucht werden, Kegel in ca. 3 – 5 m Entfernung abzuwerfen.
- 8 Es wird versucht, auf einem Kegel, Pedalo- Laufrad, Medizinball etc. zunächst ohne, dann mit geschlossenen Augen zu balancieren. Die zweite Person kann ggf. Hilfestellung geben.
- 9 Eine Person ist Fänger/in, die ein Auge schließt und mit dem anderen Auge durch ein Papierfernrohr schaut, während die anderen Personen nur auf einem Bein weghüpfen dürfen. Wenn jemand gefangen wurde, wird gewechselt.
- 10 Die gesamte Kleingruppe soll mindestens 5 Sekunden auf einer Turnkiste stehen.



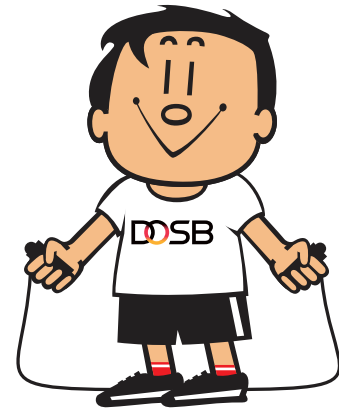
# WAHRNEHMUNGSPARCOURS

## Variation

- ... zur Steigerung der Komplexität
- Die einzelnen Übungen sind mit Kleingruppen à 8 – 10 Personen zu durchlaufen, wobei jede Person jede Übung ausführen soll. Bei einzelnen Übungen ist das Material entsprechend zu erhöhen. Jede/r in der Kleingruppe erhält zu Anfang einen Zettel, auf dem ihr/ihm eine Verhaltensweise zugeschrieben wird, die sie/er während des ganzen Parcours einhalten muss und den anderen nicht verraten darf.

## Ziel

Ziel dieser Zuschreibungen ist es, das Bewusstsein der Teilnehmer/- innen für die Unterschiedlichkeit einzelner, die sowohl personell als auch situativ oder kulturell bedingt sein können, zu schärfen und Möglichkeiten zu finden, damit umzugehen.



## Beispiele für mögliche Zuschreibungen

- Du sprichst während der ganzen Zeit eine für die anderen unverständliche Fremdsprache.
- Du kannst die ganze Zeit nichts bzw. nur sehr eingeschränkt sehen.
- Du kannst während der ganzen Zeit nichts hören.
- Du kannst nicht sprechen und bist die ganze Zeit stumm.
- Du versuchst, möglichst jeden Körperkontakt mit anderen zu vermeiden. Sollte dich dennoch jemand anfassen, reagierst du abwehrend.
- Eine Hand ist auf den Rücken gebunden und darf die ganze Zeit nicht genutzt werden.
- Deine Fußgelenke sind locker miteinander verbunden.
- Du versuchst, die ganze Zeit den Überblick zu behalten.
- Du übernimmst die Leitung und versuchst, die anderen herumzukommandieren.
- Du versuchst, mit allen gemeinsam eine Lösung zu finden und zu vermitteln.
- Du bist unkonzentriert und hörst selten zu.
- Du willst nicht lange reden, sondern gleich praktisch anfangen.
- Du magst die Frau in der Gruppe nicht und bist ihr gegenüber ablehnend.
- Wenn du redest, sprichst du immer sehr laut, was normal für dich ist.
- Du bist ruhig und zurückhaltend.



# WAS WIRD DENN HIER GESPIELT?

## Spielvoraussetzungen

### Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

**Personen** 6+

**Alter** 12+

**Dauer** 90 – 100 Minuten

### Material

- Tischtennisschläger und Ball oder Badmintonschläger und Ball

## Spielziele

Die Teilnehmer/innen ...

- ... nehmen Gefühle von Unsicherheit und Widersprüchlichkeit bei sich selbst wahr,
- ... erkennen die Gleichwertigkeit unterschiedlicher Spiel- und Sportkulturen an,
- ... sind bereit, sich mit Ursachen nicht gelingender Integration auseinanderzusetzen,
- ... wissen, dass das eigene Spiel- und Sportverständnis eines von mehreren möglichen ist.

## Spielablauf

Als Beispiel wird die Rückschlag-Sportart Tischtennis ausgewählt, die Spiele und Übungen sind aber auch übertragbar auf z. B. Tennis, Badminton und Squash. Je nach Gruppengröße wird an 3 – 6 Tischen Doppel gespielt. Es werden keine grundsätzlichen Vorgaben, nach welchen Regeln gespielt wird, erläutert, sondern an jedem Tisch gelten spezielle Regeln, die im Vorfeld der Spiele der Gruppe nicht bekannt gegeben werden. Die Gruppenleitung legt fest, welche der u. g. Regeln an den Tischen verteilt werden.

- 1 Die Teilnehmer/innen werden auf die Tische/ Plätze verteilt. Vor dem Start wird abgefragt, wer das Spiel kennt. Diese Personen oder auch andere Freiwillige können Beobachter sein.
- 2 Es wird ein kurzer Überblick über den Spielverlauf gegeben.

- 3 Jeweils 1 – 2 Turnieranleitungen werden pro Tisch/Feld verteilt. Wichtig: Jeder Tisch bekommt unterschiedliche Regeln (siehe unten), während die Turnieranleitung überall die gleiche ist. Dies darf den Spielern/innen nicht verraten werden.
- 4 Ausprobieren des Spiels an den Tischen/ Feldern: Es darf nur leise gesprochen werden. Rückfragen sollte die Spielleitung direkt am Tisch/Feld beantworten, ansonsten ist auf die Spielanleitung zu verweisen.
- 5 Das Turnier startet, wenn alle Gruppen das Spiel verstanden haben. Es darf nicht gesprochen werden. Die Spielleitung hält sich heraus und beantwortet keine Fragen. Sie kündigt nur die Wechsel nach jeweils 5 – 10 Minuten an.



## WAS WIRD DENN HIER GESPIELT?

### Spielablauf

- 6 Die Spieler/innen ziehen nach jedem Spiel: Ein/e Spieler/in des Siegespaares zieht zur nächst höheren Tisch-/Feldnummer. Der/die andere Spieler/in bleibt am Tisch. Ein/e Spieler/in des Verliererpaars zieht zur nächst niedrigeren Tisch-/Feldnummer. Der/die andere Spieler/in bleibt am Tisch/Feld. Die Gewinner/innen am höchsten Tisch bleiben an dem Tisch/Feld genauso wie die Verlierer/innen am niedrigsten Tisch/Feld.
- 7 Es gilt für die Teilnehmer/innen herauszufinden, welche Regeln an den Tischen/Feldern herrschen.
- 8 Ende durch die Turnierleitung und Auswertung.



### Beispiele für unterschiedliche Regeln (beliebig erweiter- und veränderbar)

- Punkte können nur erzielt werden, wenn der Ball vorher von jeder Person einmal gespielt wurde (bei dieser Variation wird verhindert, dass bei einem guten Aufschlag sofort ein Punkt erzielt wird).
- Punkte können nur erzielt werden, wenn vor dem Gewinnpunkt der/die betreffende Spieler/in eine aggressive Geste ausgeführt und nach dem Gewinnschlag eine hämische, schadenfrohe Geste gezeigt wird (hier wird ein besonderes Spielverständnis unter Einsatz von „Psycho-Terror“ gelebt).
- Punkte kann nur erzielen, wer schon zum zweiten Mal an diesem Tisch spielt („Neue“ werden also ausgegrenzt und per Spielregel benachteiligt).
- Punkte können nur erzielt werden, wenn das gegnerische Paar den Gewinnschlag des punktenden Paares ausdrücklich anerkennt und Beifall klatscht (hier wird der Gedanke gepflegt, dass es zum fairen Verhalten dazu gehört, die Leistung des „Gegners“ anzuerkennen).
- Punkte werden nur erzielt, wenn der Gewinnschlag mit der gleichen Vorhand- oder Rückhandseite ausgeführt wurde wie der erste Ball des Ballwechsels (hier geht es um die Förderung von Aufmerksamkeit).
- Punkte können verdoppelt und verdreifacht werden, wenn das Team dies vor dem Ballwechsel durch Heben eines oder beider Arme ankündigt (auf diese Weise wird der breitensportliche Gedanke des Hinzufügens von Zufall-Elementen mit Leben gefüllt). Die jeweils Neuen, die „Fremden“, müssen herauszufinden versuchen, nach welchen Regeln Punkte erzielt bzw. nicht erzielt werden. **Auswertung:** Auswertungsfragen können sein:



## WAS WIRD DENN HIER GESPIELT?

### Beispiele für unterschiedliche Regeln (beliebig erweiter- und veränderbar)

- Hast du dich als „Erfahrener“ dem „Fremden“ gegenüber überlegen gefühlt?
- Hast du zum anderen „Erfahrenen“ eine größere emotionale Nähe gespürt als zu deinem „fremden“ Doppelpartner?
- Hast du dich geärgert, wenn dein/e Partner/in die Regeln nicht schnell genug begriffen hat?
- Hast du dich als „Fremde/r“ durch die Situation diskriminiert gefühlt?
- Hast du als „Fremde/r“ manchmal die Lust verloren, die Regeln überhaupt herausfinden zu wollen, weil du keine Erfolgserlebnisse gesehen hast?
- Hat sich die Verunsicherung als „Fremde/r“ stärker auf dein Spiel und auf die Höhe der technischen Fehler ausgewirkt?
- In dieser Phase haben die Mitspieler/innen die Möglichkeit, sich die eigenen Befindlichkeiten während der Praxisphase bewusst zu machen. Es sollte Raum vorhanden sein, unkommentiert die eigenen Eindrücke zu den Wahrnehmungen über die eigene Person, aber auch zu den wahrgenommenen Auffälligkeiten bei den Spielpartnern/innen kundtun zu können. Die zweite Phase im Reflexionsprozess lenkt die Aufmerksamkeit aller Mitspieler/innen auf Erlebnisse und Erfahrungen mit Situationen im Alltag. Wann im Lebenslauf fühlten sich die Mitspielenden fremd und wie wirkte sich das auf das eigene Wohlbefinden aus?

### Turnieranleitung

- Ihr habt 5 Minuten, um die Regeln zu lesen und einzustudieren.
- Ihr dürft nicht reden.
- Dann werden die Regeln weggenommen.
- Von diesem Zeitpunkt an darf man nur noch gestikulieren oder Bilder malen (aber keine Wörter – auch nicht einzelne Buchstaben!). Es darf nicht gesprochen bzw. dürfen Wörter nicht aufgeschrieben werden (das gilt auch für Zeichensprache!).
- Dann beginnt das Turnier. Ihr habt dann noch ein paar Minuten, um an eurem Anfangstisch zu spielen (in Stille!).
- Punkte werden ab Turnierbeginn gezählt. Gewinner/in des Spiels: Das Paar, das die meisten Punkte in der Spielzeit gewonnen hat. Wenn eine Runde endet, das Spiel aber noch nicht beendet ist, gewinnt der/die Spieler/in, der/die bis dahin die meisten Punkte hat.
- Jedes Spiel dauert etwa 5 – 10 Minuten. Das Ende wird von der Spielleitung angekündigt.
- Die Spieler/innen ziehen am Ende des Spiels wie folgt weiter: Ein/e Spieler/in des Siegerpaares zieht zur nächst höheren Tisch-/Feldnummer. Der/die andere Spieler/in bleibt am Tisch. Ein/e Spieler/in des Verliererpaars zieht zur nächsten niedrigeren Tischnummer. Der/die andere Spieler/in bleibt am Tisch. Die Gewinner/innen am höchsten Tisch bleiben an dem Tisch genauso wie die Verlierer/innen am niedrigsten Tisch.