



Spiele

Einsatz von Spielen

Spiele werden in der Planung von Stunden genauso zielgerichtet eingesetzt wie Übungen. Entsprechend muss sich die ÜL klar sein, welches Ziel sie im Stundenverlauf mit dem Spiel verfolgt. Im Folgenden einige exemplarische Aspekte, die bei einer zielgerichteten Planung helfen können.

Körperliche Aspekte	kognitiv-emotionale Aspekte	soziale Aspekte
<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Aufwärmen <input type="radio"/> Förderung motorischer Grundeigenschaften <input type="radio"/> Schulung des Körperbewusstseins <input type="radio"/> Wahrnehmungsschulung <input type="radio"/> Förderung der Entspannung <input type="radio"/> Verbesserung technischer Fertigkeiten <input type="radio"/> Cool down 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Förderung von Kreativität <input type="radio"/> Vermittlung kognitiver Fähigkeiten <input type="radio"/> Erfolgserlebnisse <input type="radio"/> Lernen neuer Spiele <input type="radio"/> Förderung von Selbstvertrauen <input type="radio"/> Spielfreude erleben <input type="radio"/> Ausgleich zum Alltag <input type="radio"/> Erwerb taktischer Fähigkeiten <input type="radio"/> Motivationsaufbau <input type="radio"/> Abschalten, Austoben 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Rollen erleben und üben <input type="radio"/> Kommunikation erleben <input type="radio"/> Kooperation erleben und üben <input type="radio"/> Fairness erleben und lernen <input type="radio"/> Verlieren lernen <input type="radio"/> Toleranz einüben <input type="radio"/> Hilfen geben und annehmen <input type="radio"/> Konflikte bewältigen <input type="radio"/> Rücksicht nehmen und

Dabei ist es wichtig bereits in der Planung die Prinzipien von Breitensport und Gesundheitsförderung einzubeziehen. Für das Erreichen obengenannter Ziele ist eine genaue Analyse der Zielgruppe bzw. der einzelnen Teilnehmenden unerlässlich.

Eine Auswahl wichtiger TN-bezogener Kriterien:

- Alter
- Geschlecht
- Leistungsvermögen
- Entwicklungsstand
- Ziele, Motive, Bedürfnisse
- Bewegungseinschränkungen
- Lernfähigkeit
- Konzentrationsfähigkeit
- Sprachfähigkeit
- sportliche Vorerfahrungen
- spielerische Vorerfahrungen
- usw.

