

## Förderung exekutiver Funktionen im Schulsport

### Beratungskonzept – Protokoll Praxisphase III

Datum/Fach	Inhalt	Rückmeldung der SuS	Anmerkungen
- diverse - Sportunterricht in verschiedenen Klassen (Anlagen B, C und D)	"Kommando Jack" im Sportunterricht zum Zweck der Erwärmung - je nach Bildungsniveau mit unterschiedlichen Anspruchsniveaus - die Einführung dauerte ebenfalls je nach Bildungsniveau der jeweiligen Klassen unterschiedlich lang und die Komplexität musste entweder langsam aufgebaut werden, so dass diese Form der Erwärmung zu einem Ritual und langsam erweitert wurde oder sogar auch relativ schnell unter der Leitung der SuS selbst übernommen werden konnte	1. Die SuS hatten sehr schnell sehr viel Spaß an dieser Aufwärmform (besonders wenn sie es selber durchführen konnten) 2. Es wurde von den SuS gefordert mit Klammern zu spielen, zur Selbst- und Fremdkontrolle (Wettkampfform)	- SuS konnten und wollten eigene Kommandos entwickeln, sodass das Spiel in jeder Klasse unterschiedlich verlief - unterschiedliche Anzahl an Kommandos und unterschiedlich schnelle Vorgehensweise in unterschiedlichen Klassen (Kommandos drehen etc.)
- unterschiedlich - Sportunterricht in verschiedenen Klassen (Anlagen B, C und D) - EW-Unterricht in Anlage D - 22.03.2017 (Freizeitsportleiter)	"Ball über die Schnur" (mit unterschiedlichen Bällen und Anweisungen) - Förderung der exekutiven Funktionen im Sportunterricht und im EW-Unterricht mit Freizeitsportleitern, zur Verdeutlichung der Theorien Piagets (Veränderung kognitiver Strukturen) - Die SuS hatten zu Beginn immer visuelle Hilfen (Plakate), um sich zwischendurch über die Spielweise der unterschiedlichen Bälle informieren zu können (später vielen diese weg) - inaktive Spieler zählten die Fehlerpunkte der Mannschaften und waren somit weiterhin aktiv beteiligt - je nach Bildungsniveau wurden unterschiedlich viele Bälle genutzt, konnten aber auch in niedrigeren Bildungsniveaus nach mehreren Wiederholungen gesteigert werden - die Wiederholungen des Spiels lagen mind. 2 Wochen auseinander	1. einige SuS zeigten sich schnell überfordert (eine Schülerin klagte sogar über Schwindel) 2. der Spaßfaktor war von der Anzahl der genutzten Bälle und unterschiedlichen Anforderungen abhängig 3. Bis zu drei Bällen pro Mannschaft konnten die Klassen höheren Bildungsniveaus gut folgen, ab vier Bällen begann auch bei ihnen die Überforderung	- schnell und einfach umsetzbar - besonders auf die Überforderung der SuS achten und langsamer Aufbau des Spiels - dennoch großer Spaßfaktor - Beteiligung auch inaktiver SuS, durch das Punkte zählen
- unterschiedlich - Sportunterricht Anlage C und D	"Multiball" (Name wurde durch die SuS selbst erdacht) - Förderung der exekutiven Funktionen im Schulsport (genauer Inhalt siehe Good Practice Beispiel)	1. sehr hoher Spaßfaktor 2. Wettkampfgedanke wird befriedigt; andere erlebten es nur als freudvoll, aber dennoch spannend 3. permanente Aufmerksamkeit während der Wechselphasen ist gefordert	- die Ruhe während der Wechselphasen regulierten die SuS eigenständig - je nach Organisation und verwendetem Material relativ hoher Orga-Aufwand
15.12.2016 Sportunterricht Gymnastiklehrer/innen	"Völker-Balla-Balla" - vier Mannschaften, die in vier verschiedenen Feldern gegeneinander im Völkerball antreten - jede Mannschaft erhält eine Nummer und durch Ansagen des Lehrers spielen die genannten Mannschaften gegeneinander, sodass immer zwei Spiele gleichzeitig (kreuz und quer) stattfinden - SuS, die abgetroffen wurden, laufen um alle vier Spielfelder und können nach vollendeter Runde wieder zurück in ihr Spielfeld	1. sehr chaotisch 2. zu wenig Platz (je nach Organisationsform) 3. "blöd" ohne Gewinner	- die SuS merkten an, dass es zu sehr durcheinander ging und der Spaß dadurch auf der Strecke blieb - eine Lösungsmöglichkeit waren unterschiedlich farbige Bälle, sodass übermotivierte SuS nicht einfach den ihnen am nächsten Ball griffen und nutzten (dies stellte aber bei einem "Richtungswechsel" erneut ein Problem dar, da es dann sein konnte, dass in einem Spiel die Bälle komplett fehlten)