

Sprachsensibler Sportunterricht - Was gelingt? Was scheitert?

Handlungsempfehlungen:

1. Klar, laut, deutlich und variationsreich sprechen - Fehler auf korrektive Weise verbessern

2. Mit klaren Regeln und Ritualen den Unterricht steuern

3. Freies Sprechen fördern

Hierbei erwies es sich als positiv:

- zu Beginn den Satz vorzusprechen, sodass die Schüler diesen nur noch nachsprechen müssen
- den Satzanfang auf einer visuellen Unterstützungskarte vorzugeben, sodass der erste Teil des Satzes abgelesen und dann ergänzt werden kann
- komplexe Satzstrukturen und immer wieder vorkommende Satzmuster regelmäßig zu wiederholen
- Laute, die für die neuzugewanderten Schüler schwer sind, vorzusprechen
- beim Einführen neuer Wörter visuelle Unterstützungskarten zu verwenden, damit sich die Schüler diese Wörter leichter einprägen können
- Spiele in den Ablauf zu integrieren, die das Sprechen unterstützen, wie z. B. *Hexe, Hexe, was machst du heute?*, da den Schülern das Sprechen in einer Spielsituation häufig deutlich leichter fällt

4. Erfolgreiche Unterstützungshilfen verwenden (in Anleitungs- und Reflexionsrunden, während einzelner Spiele)

Als besonders hilfreich erwies sich:

- beim Einführen neuer Wörter Fotos zu verwenden, die helfen, die Bedeutung des jeweiligen Wortes zu vermitteln
- beim Besprechen von Gegenständen, wie z. B. Geräten, diese mit einer visuellen Unterstützungskarte, auf der das jeweilige Wort steht, zu versehen

- das Gesagte mit Hilfe von Gesten zu unterstützen
- Satzanfangskarten zu verwenden, die den Schülern eine Formulierungshilfe bieten
- die eigene Bewegung langsam vorzumachen und diese währenddessen verbal zu begleiten, damit die Schüler das Gesagte direkt mit der dazugehörigen Bewegung verknüpfen können

5. Teamfähigkeit fördern

Die Bedeutung einer Mannschaft (eines Teams) ist Seiteneinsteigern oft nicht klar, deshalb fällt es ihnen schwer, innerhalb ihrer Mannschaft gemeinsam Spiele zu spielen und Aufgaben zu lösen. Hilfreich sind Spiele wie *Hühnerball* oder Aufgaben wie die *Matenwanderung*.

6. Inhalte und Spiele mit hohem Potenzial an Bewegungs- und Sprachförderung

Staffelspiele:

- Themen-Staffel:
Die *Themen-Staffel* trägt dazu bei, dass der Wortschatz der Schüler erweitert wird. Damit der Lerneffekt besonders groß ist, ist es wichtig, die Wörter vorab mit den Schülern zu besprechen. Zusätzlich bietet es sich an, dass nach dem Spiel jeder Schüler mit den Wörtern, die er gefunden hat, einen Satz bildet.
- ABC-Staffel:
Die *ABC-Staffel* trägt dazu bei, dass die Schüler zum einen das Aussehen/die Form der Buchstaben und zum anderen ihre Reihenfolge im Alphabet vertiefen. Zusätzlich fördert diese Staffel die Kommunikationsfähigkeit der Schüler, da sie gemeinsam das Alphabet durchgehen müssen, damit der nächste Läufer den passenden Buchstaben durchstreichen kann.
- Zahlenstaffel:
Diese Staffelvariante ähnelt der *ABC-Staffel* sehr, so wird an der Stelle der Buchstaben nun das Aussehen/die Form der Zahlen und ihre Reihenfolge vertieft.

Sprachspiele:

- Hexe, Hexe was machst du heute?

Das Spiel *Hexe, Hexe was machst du heute?* fördert vor allem das Segmentieren von Silben. Zudem wird aber auch das Sprechen der Schüler gefördert, da die Gruppe in jedem Durchgang die Frage stellt: „Hexe, Hexe was machst du heute?“ und die Hexe jeweils ein Verb als Antwort nennen muss.

- Familie Meyer:

Das Spiel *Familie Meyer* fördert das Hörverstehen der Schüler, da ihnen eine Geschichte vorgelesen wird und sie jedes Mal, wenn sie ihren Namen (oder z. B. das Tier, dem sie vorab zugeordnet worden sind) hören, eine bestimmte Laufstrecke absolvieren müssen.

Teamaufgaben:

- Mattenwanderung:

Die Teamaufgabe *Mattenwanderung* fördert zum einen das Sprechen der Schüler untereinander, da sie nur so eine Lösungsstrategie entwickeln können, und zum anderen die Teamfähigkeit während der Umsetzung der vorab besprochenen Lösungsstrategie.

- Atomspiel-Spezial:

Das *Atomspiel-Spezial* besitzt ein hohes Potenzial, um Team- und Kommunikationsfähigkeiten zu fördern, ist jedoch erst verwendbar, wenn die Schüler schon einen gewissen Grundwortschatz besitzen und sich auch untereinander absprechen können.

Gerätelandschaft:

- Es rette sich, wer kann:

Das Spiel *Es rette sich, wer kann* führt sowohl dazu, dass die Schüler noch einmal die verschiedenen Geräte in der Sporthalle wiederholen als auch dazu, dass sie die Bedeutung von verschiedenen Präpositionen wie „auf“ oder „neben“ lernen.

- Bewegungslandschaft:

Während der Bewältigung einer Bewegungslandschaft lernen die Schüler die verschiedenen Geräte aus der Sporthalle näher kennen. Besonders die Sprossenwand und die Taue stellen dabei für die Schüler einen hohen Aufforderungscharakter dar. So kann bei entsprechenden Bewältigungsvorgaben sowohl die Teamfähigkeit als auch die Kommunikationsfähigkeit gefördert werden.

Klassische Spiele:

- Hühnerball:

Das Spiel *Hühnerball* ist eines der bekanntesten Spiele im Sportunterricht an Grundschulen. Folglich sollten auch Seiteneinsteiger dieses Spiel kennen lernen, damit sie dies in ihrer späteren Regelklasse ohne Schwierigkeiten mitspielen können. Zudem hat sich gezeigt, dass die Schüler das Spiel schnell verstehen und es zusätzlich die Teamfähigkeit schult.

- Zombieball und Brennball:

Auch diese beiden Spiele sind an deutschen Grundschulen sehr bekannt und sollten daher, trotz ihrer eventuell etwas komplizierteren Einführung, im Sportunterricht mit Seiteneinsteigern gespielt werden.

Fangspiele:

- Kettenfangen, Zwergenfangen:

Zwar ist das Sprachpotenzial bei Fangspielen eher gering, dennoch sollten die Schüler diese Spiele kennen lernen, da sie oft auch in Pausen auf dem Schulhof gespielt werden.

7. Die Bewegung darf nicht zu kurz kommen

Trotz des Zieles, im Sportunterricht so viel Sprache wie möglich zu fördern, darf die Bewegungszeit nicht zu kurz kommen. Bei einigen der neu zugewanderten Kindern und Jugendlichen bestehen nicht zu übersehende motorische Defizite. Primäre Aufgabe des Sportunterrichts ist es, diese zu kompensieren.