

Digitale Spiele im Sportunterricht - eine pädagogische Herausforderung mit dem virtuellen Raum

Hanna aus der zweiten Klasse balanciert als Yoshi über die Bank und versucht so schnell wie möglich Coins für ihre Gruppe zu sammeln. Helena als Peach folgt ihr ganz dicht. Zur gleichen Zeit erhält Tina einen Coin durch den Wagnissprung und gelangt dadurch zum ereignisreichen Fragezeichen.

Dieses Indoorszenario ist ein Ausschnitt aus der Idee digitale Games in die Halle zu tragen und umzusetzen.

Tom (Klasse 7) erprobt sich als Montana Smith im Münzensammeln und wird von einem Gorilla verfolgt, der versucht ihn daran zu hindern. Virtuell tauchen hinter der Hochsprunganlage, im Wassergraben und über der Weitsprunganlage Münzen auf, die gesammelt werden können.

Im Außenszenario werden Gelände und räumliche Hindernisse (feste Bauten) einbezogen und aus dem digitalen Game "Temple Run" übertragen bzw. nachgebaut. Das besondere und neue daran ist, dass das digitale Game parallel dazu zum Einsatz kommt. Die Konsole bzw. die Ausstattung für das digitale Spiel findet einen Raum, in dem im Wechsel gespielt wird. Durch den parallelen Einsatz entsteht eine einzigartige Gleichzeitigkeit und Verbindung zwischen realer und virtueller Welt.

Nicht zuletzt der Hype von "Pokémon Go" zeigt die zunehmende Herausforderung, mit der Verschmelzung von virtueller und realer Welt klar zu kommen bzw. den Reiz, das Potential zu nutzen. Die "virtuelle Arena" bzw. der „virtuelle Raum“ wird zum „erweiterten Spielraum“ in der Realität. Die phantasievolle Transformation von Elementen aus der virtuellen Welt in den realen Bewegungsraum bildet dabei den besonderen Reiz, sodass Sportstunden abwechslungsreich und innovativ gestaltet werden können.

Am Beispiel von "Super Mario" und "Temple Run" werden exemplarisch zwei Umsetzungsmöglichkeiten für „Gaming im Sportunterricht“ aufgezeigt.

1. „Super Mario“

Das digitale Game "Super Mario" beinhaltet die Idee Jump 'n' Run, bei der die Kinder bzw. Schüler*innen einen Parcours aufbauen und diesen auf Geschwindigkeit durchlaufen können. Die Skizzierung macht einen möglichen Ablauf sichtbar:

Hierbei gibt es unterschiedliche methodische Vorgehensweisen:

- freie Gestaltung in Kleingruppen (für einen gemeinsamen Parcours oder mehrere parallele Bahnen)
- vorgefertigte Baupläne (für einen gemeinsamen Parcours oder mehrere parallele Bahnen)

Mit der Musik, dem digitalen Game und weiteren Materialien (z.B. Requisiten aus Pappe) werden die Kinder auf die Thematik eingestimmt. Sie entwickeln in Kleingruppe mögliche Aufbauten mit Groß- und Kleingeräten und arrangieren diese nach Absprache in der Halle. Die entwickelten Ideen werden vorgestellt, durchgespielt und erprobt. So werden z.B. aus Matten und Kästen Berge als

Hindernisse oder aus Bänken Brücken über Schluchten. Die Kleingruppen identifizieren sich mit den Figuren aus dem Game (Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Toad) und agieren als diese. Im Wechsel starten die Figuren in den Parcours als eine Art Staffel mit Einbeziehung der Game-Station.

Mit der Einbeziehung des digitalen Spiels und dessen Spielreiz wird die virtuelle Begegnung als Spielidee mit den jeweiligen Figuren einbezogen und die entstandenen Gerätearrangements werden pädagogisch genutzt, indem kreative Transferleistungen für die Aufbauten und Bewegungsumsetzungen entwickelt werden.

Zusatzmaterialien können sein:

- selbstgebaute Requisiten (Coins, Figuren, ...) aus Pappe o.ä.
- Blindenbinden / Klammern o.ä.
- Zufallslose / Gruppenwertungszettel o.ä.
- Kleidung
- Spielekonsole

Für eine differenzierte Auswertung der Erlebnisse kann mit Beobachtungsbögen oder sichtbaren Äußerungen (Abbildung 8) gearbeitet werden.

2. Temple Run

Auch hier zeigt die Übersicht ein mögliches Vorgehen.

Verweise für die Spielidee sind sowohl die gegenwärtig trendreichen Hindernisläufe (z.B. Tough Mudder), gepaart mit der virtuellen Spielidee der Imani Studios aus North Carolina. Der Reiz in der Umsetzung innerhalb einer Sportstunde besteht darin, die Avatare des digitalen Games „Temple Run“ im „real life“ zum Leben zu erwecken. Das virtuelle Spielerlebnis, welches als kostenlose App den Gamern zum Download zur Verfügung steht, kann mit Hilfe einer Touch- und Tilt-Steuerung Spielfiguren über den Bildschirm manövrieren. Es gilt hierbei das Prinzip „Lauf um dein Leben“, um vor bössartigen Kreaturen in Tempelanlagen zu entkommen. Dabei muss die spielende Person Hindernissen ausweichen und gleichzeitig möglichst viele Coins einsammeln, die den eigenen Highscore beim immer schneller werdenden Lauf verbessern. Zudem bieten Features wie Power Ups die Möglichkeit Coins magisch anzuziehen und dabei die Geschwindigkeit der rennenden Gamefigur gleichzeitig noch weiter zu erhöhen (vgl. Temple Run, Online). Eine Parallele zur aktuellen Idee "Pokémon Go" bietet sich an. Was hier technisch noch visionär erscheint, ist wohl in Zukunft auch mit Hologrammen o.ä. möglich.

Damit eine reale Umsetzung dieser virtuellen Spielidee im Sportunterricht gelingt, ist es essenziell, dass sowohl die Lehrperson, als auch die Schüler*innen die Grundzüge des digitalen Games kennen. Hierfür kann der digitale „Temple Run“ von den Schüler*innen zuerst auf einem Tablet in der virtuellen Welt erprobt werden, bevor diesen selbst die Möglichkeit gegeben wird, Ideen dafür zu entwickeln, um das Spiel in einen realen Bewegungskontext zu übertragen. Die Schüler*innen selbst werden zu kreativen Designer*innen für ihren Lauf, sodass sie in kleinen Teams besprechen können, welche Hindernisse sie im In- und Outdoorbereich (sofern es die örtlichen Gegebenheiten

zulassen) auf der vorab gemeinsam festgelegten Strecke realisieren wollen. Dabei sollen bewusst Elemente der virtuellen Welt in die Konzeption einfließen und Ideen dazu entwickelt werden, wie das Erzielen von Coins und Power Ups ermöglicht wird. Handlungsmuster des virtuellen Jump 'n' Run Spiels können dabei frei entnommen und mit Komponenten des Erlebnissportes vereint werden. Konkret können als Baumaterialien (Schwebe-) Balken, Matten, Bälle, Hürden, Wassergraben, u.ä. ihren Einsatz finden. Als selbständige Erbauende erhalten die Kinder freie Konstruktionsmöglichkeiten und können verschiedene Kombinationen eigens erproben, bevor eine Vorstellung der Hindernisse im Parcours in deren Gesamtheit erfolgt.

Für die Vorstellung der einzelnen Stationen im Hindernislauf kann auch hier ein Template (Name der Station, Zeit- und Materialaufwand, Sicherheitshinweise, Spielreiz, Rollen, ...) als Game Check von den Schüler*innen selbst ausgefüllt werden.

Als Coins können beispielsweise Wäscheklammern Verwendung finden, die problemlos an der Kleidung der Läufer*innen befestigt werden. Für das Game-Setting müssen entsprechend die Regeln, welche entweder von der Lehrperson vordefiniert sein können oder von den Schüler*innen (mit-) bestimmt sind, besprochen werden, bevor der Startschuss fällt. Dabei kann entweder als einzeln laufende Individualperson oder nacheinander in Teams gestartet werden, je nachdem was die erbauten Hindernisse erfordern. Ebenfalls ist es denkbar, dass die Fortbewegungsmittel durch den Parcours variiert werden können, wenn die Bauform es zulässt. Während des Laufes müssen die Hindernisse möglichst schnell nacheinander überwunden und zudem die auf der Strecke als Coins verteilten Wäscheklammern eingesammelt und angesteckt werden. Abhängig von den vordefinierten Regeln und dem Streckenverlauf, gehen einzelne Personen oder ganze Teams mit der schnellsten Zeit bzw. den meisten Coins als Gewinner*innen hervor.

Variationsmöglichkeit: Es kann ein zweiter Avatar bzw. ein zweites Team als Verfolger zeitversetzt starten, um die zuvor gestarteten Spieler*innen einzufangen. Sollte dies gelingen, so ist die Runde für die erste laufende Person beendet und sie haben in einer zweiten Runde die Chance auf eine Revanche.

Mit der Idee "Gaming" wird ein Versuch gestartet, neben den pädagogischen Bedenken in Bezug auf Computer- bzw. Smartphone-Spiele, eine Chance in der Umsetzung in der realen Welt zu sehen. Die Auswahl der Spiele ist durch den Inhalt und den Spielreiz festgelegt. Es versteht sich von selbst, dass Shooter-Spiele hier keine Thematisierung finden.

Bisherige Erprobungen (z.B. beim Boy's Day 2016) zeigen, dass der Zusatz- bzw. Hauptimpuls durch den parallelen Spielreiz des digitalen Spiels eine Erleichterung bzw. Vertiefung des Bewegungsimpulses stattfinden kann. Eine andere Raumbegegnung eröffnet sich durch die Einbeziehung der Verkörperung des Avatars und die Bedeutung der Phantasie in der Bewegungsgestaltung. Selbst die klassischen Sportgeräte erhalten eine neue Konnotation und Bezeichnung.

Die Bedeutung der Einbeziehung digitaler Räume aus der Lebenswelt erfährt eine neue pädagogische Dimension. In Bezug auf die Raumbegegnung bzw. Raumerweiterung, ist dies eine Möglichkeit "Parallelwelten" verschmelzen zu lassen und dadurch das Raumerleben auf eine andere Art auszuschöpfen. Es bedarf den Mut und die Vision, dass auch digitale Räume Raum im Sport haben können.

Literaturzugänge:

Böhnke, Jörg (2000): Abenteuer- und Erlebnissport. Ein Handbuch für Schule, Verein und Jugendsozialarbeit. Münster, Hamburg, London: Lit.

Hofmann, A. R., Marquardt, A., & Müller, C. (2014). Digitale Medien zur Unterstützung von Sportlehrkräften und Sportunterricht. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik. Ausgabe 17/2014. https://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/2d-sprt-t-01/user_files/Anja_Marquardt/Anja_M_Medienpaedagogik.pdf

Martin, A.L. (2014). Virtuelle Sportspiele, reale Sportsituationen und Körper-Räume. Neue Potentiale für die Raumwahrnehmung? <https://www.tdt.tu-darmstadt.de/index.php?id=2773> (letzter Zugriff 28.01.2016)

Miedzinski, Klaus; Achilles, Frank (1983): Die Bewegungsbaustelle. Dortmund: Verlag Modernes Lernen.

Stieve, Claus (2008): Die Macht der Dinge. in : ders.: Von den Dingen lernen. München. S. 53-84.

Temple Run. Online verfügbar unter: <https://itunes.apple.com/de/app/temple-run/id420009108?mt=8> (letzter Zugriff am 16.07.2016/11.30)

Thoß, Uwe (2007): Sport. Berlin: Cornelsen.