

Mündlichkeit im
sprachbewussten
Fachunterricht

Bewegung und Sport

Multimodale Spielanleitung verstehen und umsetzen

Unterrichtsfach

Bewegung und Sport

Schulstufe (Zyklus)

3. Zyklus, 1. Sek (ggf. 2.–3. Sek)

**Thematischer/
Inhaltlicher Rahmen**

Einführung «kleinen Spiels»

Sprachhandlung(en)



Informationen
verstehen



Informationen
aus Texten erschliessen



Erklären



Notieren

Fachliche Lernziele in Bezug auf die Sprachhandlung

LP 21, 3. Zyklus Bewegung und Sport 4.A.1.d-f:
Die Schüler:innen können Spiele spielen, weiterentwickeln und erfinden, indem sie gemeinsam Vereinbarungen treffen und einhalten.

- Schüler:innen können Spiele unter den Aspekten Regeln, Spielfeld, Spielobjekt, Team, Rollen verändern und selbstständig spielen.
- Schüler:innen können faires Verhalten und Regelübertretungen bei sich und anderen erkennen und signalisieren.
- Schüler:innen können Spiele weiterentwickeln, erfinden (z. B. Spielidee, Regeln, Material), selbstständig und fair spielen.
- Schüler:innen können Konflikte im Spiel konstruktiv bearbeiten und bewältigen.

Sprachliche Anforderungen

Zuhören:

- multimodale (verbal und gestisch) Spielanleitung der Lehrperson verstehen (Spielablauf und -ziel)
- fachspezifischen Wortschatz verstehen

Sprechen:

- in Peer-Absprachen (Un-)Verständnis des Spielablaufs und des Spielziels verbalisieren
- in Peer-Absprachen Spielstrategien erkennen und verbalisieren

Spezifische Fachbegriffe und sprachliche Strukturen

Je nach Spiel, z. B.:

- *jemandem passen*
- *jemanden decken*
- *sich freilaufen*

Spielregeln zeichnen sich insbesondere durch den Einsatz von *Konditionalsätzen* (Wenn-dann-Formulierung) und *temporalen Aspekten* (erstens, zweitens etc.) aus.

Sprachliche Strategien/ Methoden/Scaffolds

Das Lehr-Lernarrangement orientiert sich an den vier Zuhörschritten:

1. Hörerwartung aufbauen
2. Informationen aufnehmen
3. Gehörtes verarbeiten
4. Verständnis überprüfen

Unterlagen für den Einsatz im Unterricht:

- **Merkblatt** für die Lehrperson zum Ablauf der Spielanleitung: Das Merkblatt enthält Hinweise zum sprachbewussten Aufbau der Spielanleitung sowie eine Beispielanleitung.
- Das **Aufgabenblatt** für Peer-Absprachen wird den Schüler:innen für die Peer-Absprachen ausgeteilt.
 - Hinweis zu *Punkt 1 auf dem Aufgabenblatt der 1. Peer-Ab-sprache*: Die Fragen zu den Regeln müssen an das jeweilige Spiel angepasst werden. Es sollten nicht mehr als drei Fragen aufgeführt sein.
 - Hinweis zu den aufgelisteten Aktivitäten unter *Punkt 2 (beide Aufgabenblätter)*: Die aufgelisteten Aktivitäten sind bei vielen Spielen wichtig. Trotzdem müssen sie ggf. für das jeweilige Spiel angepasst werden. Diese Punkte müssen in der Spielanleitung ebenfalls erwähnt werden.

Material

- Merkblatt: Aufbau der Spielanleitung
- Aufgabenblatt für Peer-Absprachen

Literatur: Krüger, M., Kaulvers, J., Haller, P., Lakehal, S., Mavruk, G., van de Sand, S., Süssenbach, J. & Gebken, U. (2019). Sprachbildung im Sportunterricht. Begriffe, Grundlagen und Perspektiven. *Zeitschrift für sportpädagogische Forschung*, 7(1), 84–105.
Teubert, H. und Zobe, C. (2022). Kleine Spiele im Sportunterricht planen, spielen, auswerten – Die 6 wichtigsten Phasen für die Durchführung kleiner Spiele. <https://wimasu.de/kleine-spiele-im-sportunterricht-planen-spielen-auswerten>

Autor:innen: Nina Gregori, Dozentin, PH FHNW
Nicole Meier, Lehrperson, Sekundarschule St. Alban

Zitierbar als: Gregori, Nina und Meier, Nicole (2025). Multimodale Spielanleitung verstehen und umsetzen. Open Educational Resources. Online frei zugreifbar unter: <https://doi.org/10.60877/6ztb-8w92>

Kommentar für Lehrpersonen

Unterrichtsskizze

Situierung der Unterrichtssequenz/Intention

Die Spielanleitung eines sogenannten «kleinen Spiels» stellt im Sportunterricht eine wiederkehrende Tätigkeit dar. Da «kleine Spiele» zur Vorbereitung «grosser Spiele» (z. B. Handball) dienen, werden sie meist als kurze Sequenzen geplant. Umso bedeutender ist es, dass die Spielanleitung von den Schüler:innen rasch erfasst werden kann, damit sie entsprechend zügig ins Spiel einsteigen können. Die vorliegende Unterrichtssequenz stellt einen prototypischen Ablauf dar, der bei der Einführung eines neuen kleinen Spiels wiederholt eingesetzt werden kann.

Überblick/Beschreibung Unterrichtssequenz


Die Unterrichtssequenz dauert 45 Min. Die Dauer der letzten Phase kann nach Belieben angepasst werden. Zu Beginn der Sequenz werden über eine Vorübung neue Fachbegriffe eingeführt. Anschliessend leitet die Lehrperson mündlich das neue kleine Spiel an. Die Schüler:innen erhalten dann den Auftrag, das Gehörte in Peer-Absprachen zu wiederholen und zu vertiefen. Dabei stehen die Spielregeln im Fokus. Es folgt eine erste Spielrunde. Anschliessend folgt eine zweite Peer-Absprache, die die Spielstrategie fokussiert. Abschliessend folgt eine weitere (längere) Spielrunde.



Lernziele

Die Schüler:innen

- ... können nach einer multimodalen Anleitung ein neues «kleines Spiel» in der Gruppe spielen.
- ... können ihre Spielstrategien evaluieren und optimieren.

Unterrichtssequenz: Multimodale Spielanleitung verstehen und umsetzen

Phase	Lehrperson-Schüler:innen-Aktivitäten	Fachdidaktischer Kommentar	Sprachdidaktischer Kommentar (fachsprachliche Herausforderungen und Massnahmen)
<p>1.</p> <p>PA/GA: Fachbegriffe über die Bewegung einführen (10')</p>	<p>Die Schüler:innen werden von der Lehrperson zu einer Einstiegsaufgabe zu zweit oder zu dritt angeleitet, bei der Bewegungsabläufe des nachfolgenden kleinen Spiels im Fokus stehen (z. B. zwei Schüler:innen passen einander den Ball zu, dritte:r Schüler:in versucht ihn abzufangen).</p> <p>Die Lehrperson führt neue Fachbegriffe ein, die beim anschliessenden kleinen Spiel relevant sind (z. B. <i>jemandem passen</i>).</p>	<p>Durch die Anleitung der Aufgabe bspw. zu den Fachbegriffen <i>jemandem passen</i>, <i>jemanden decken</i>, <i>sich freilaufen von</i> bzw. den dazugehörigen Bewegungsabläufen begegnen die Schüler:innen den neuen Fachbegriffen durch die Bewegung.</p> <p>Die Einführung der Fachbegriffe ist der Bewegung nachgelagert.</p>	<p>Bei der Einführung der Fachbegriffe bietet sich eine visuelle Darstellung an.</p>
<p>2.</p> <p>PL: Multimodale Spielanleitung durch die Lehrperson (5')</p>	<p>Die Lehrperson leitet das neue Spiel multimodal (verbal und gestisch) an.</p> <p>→ s. Merkblatt Spielanleitung </p>	<p>Die Spielanleitung ist ausreichend lang, aber knapp gehalten, damit die Schüler:innen möglichst rasch zum Spielen kommen.</p>	<p>Die Spielanleitung orientiert sich an den Zuhörschritten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vorwissen aktivieren, Hörerwartung aufbauen 2. Informationen aufnehmen <p>Vor der Spielanleitung erläutert die Lehrperson entsprechend dem Zuhörschritt 1,</p> <ol style="list-style-type: none"> a) welche Elemente des Spiels den Schüler:innen ggf. bereits bekannt sind (Vorwissen aktivieren), b) den Ablauf der Lektion, insb. dass zwischen den Spielen Peer-Absprachen stattfinden und dass die Spielanleitung im Wechsel mit den Peer-Absprachen aufgebaut wird (Orientierungsrahmen für Schüler:innen bieten). Die Lehrperson macht dadurch die Hörerwartung transparent, so dass die Schüler:innen wissen, dass sie im Anschluss mit dem Gehörten weiterarbeiten.

			<p>Während der Spielanleitung achtet die Lehrperson entsprechend dem Zuhörschritt 2 auf eine klare Strukturierung und gewährleistet dadurch eine optimale Lernsituation für die Schüler:innen, um die Informationen aufnehmen zu können.</p> <p>Gestik erleichtert das Verständnis.</p>
PL (2')	Gruppenbildung		
<p>3.</p> <p>GA: 1. Peer-Absprache zu Spielregeln und -strategie gemäss Aufgabenblatt (2')</p>	<p>In ihren Teams besprechen die Schüler:innen anhand der 1. Seite des schriftlich vorliegenden Aufgabenblatts die Spielregeln (1. Punkt) und die Spielstrategie (2. Punkt).</p> <p>→ s. Aufgabenblatt  Peer-Absprachen</p>	<p>Durch die Peer-Absprache verarbeiten die Schüler:innen die multimodale Spielanleitung (Zuhörschritt 3).</p>	<p>Die ersten Peer-Absprachen orientieren sich am Zuhörschritt 3 (Gehörtes verarbeiten).</p> <p>Das Aufgabenblatt ist inhaltlich vorstrukturiert, so dass sich die Schüler:innen bei der Formulierung der Regeln und der Spielstrategien an Fragen und Strategiepunkten orientieren können.</p>
<p>4.</p> <p>PL: Spielrunde 1 mit Coaching durch die Lehrperson (5')</p>	<p>Die Schüler:innen spielen 5 Min., oder bis ein Team gewonnen hat.</p>	<p>Die Lehrperson übernimmt die steuernde Begleitung des Spiels, d. h. sie leitet die Schüler:innen an, gibt Hinweise zu strategischen Spielzügen, motiviert Schüler:innen und interveniert bei Regelabweichungen. Durch das Coaching kann die Lehrperson auf Unklarheiten im Spielablauf reagieren und Verständnis (nach)sichern.</p>	
<p>5.</p> <p>GA: Peer-Absprache 2 zu Spielregeln und -strategie gemäss Aufgabenblatt (2')</p>	<p>Die Schüler:innen treffen sich erneut zur Peer-Absprache. Sie besprechen sich anhand der 2. Seite des schriftlich vorliegenden Aufgabenblatts zur Spielstrategie.</p> <p>→ s. Aufgabenblatt  Peer-Absprachen</p>	<p>Durch die zweite Peer-Absprache überprüfen die Schüler:innen ihr Verständnis des Spiels bzw. des Spielverhaltens aufgrund der zuvor gemachten Erfahrungen im Spiel.</p> <p>Durch die erneute Peer-Absprache zur Spielstrategie verbalisieren die Schüler:innen die Erfahrungen, bewerten das Spielverhalten und nehmen Adaptionen für das Spielverhalten vor. Durch das Verbalisieren wird für die Mitschüler:innen (und ggf.</p>	<p>Die zweiten Peer-Absprachen orientieren sich am Zuhörschritt 4 (Verständnis überprüfen).</p> <p>Das Aufgabenblatt ist sprachlich vorstrukturiert, so dass sich die Schüler:innen bei den Formulierungen hinsichtlich der Evaluation sowie der Anpassung ihrer Spielstrategie an sprachlichen Strukturen orientieren können.</p>

		die Lehrperson) sichtbar, was wie (noch nicht) verstanden wurde (Zuhörschritt 4).	
<p>6.</p> <p>PL: Spielrunde 2 mit Coaching durch die Lehrperson (10')</p>	Die Schüler:innen spielen xx Min.	Die Lehrperson übernimmt die steuernde Begleitung des Spiels, d. h. sie leitet die Schüler:innen an, gibt Hinweise zu strategischen Spielzügen, motiviert Schüler:innen und interveniert bei Regelabweichungen. Durch das Coaching kann die Lehrperson auf Unklarheiten im Spielablauf reagieren und Verständnis (nach)sichern.	



Merkblatt für Lehrpersonen – Strukturierung der Spielanleitung

Bei der Einführung einer Spielanleitung sollten Schüler:innen ihr Vorwissen aktivieren sowie eine Hörerwartung aufbauen können (Zuhörschritt 1), damit sie anschliessend Informationen aufnehmen können (Zuhörschritt 2).

Zuhörschritt 1	Vorwissen aktivieren, Hörerwartung aufbauen und Inhalt vorstrukturieren
Zuhörschritt 2	Zuhören und Informationen aufnehmen
Zuhörschritt 3	Gehörtes (schriftlich) verarbeiten
Zuhörschritt 4	Verständnis überprüfen

Tabelle 1: Zuhörschritte nach Lindauer et al. (2021)

Vor der Spielanleitung beachtet die Lehrperson entsprechend dem **Zuhörschritt 1** folgende Punkte:

- Die Lehrperson erläutert, welche Elemente des Spiels den Schüler:innen ggf. bereits bekannt sind (Vorwissen aktivieren).
- Die Lehrperson erläutert den Ablauf der Lektion, insb. dass zwischen den Spielen Peer-Absprachen stattfinden und dass die Spielanleitung im Wechsel mit den Peer-Absprachen aufgebaut wird (Orientierungsrahmen für Schüler:innen bieten). Die Lehrperson macht dadurch die Hörerwartung transparent, so dass die Schüler:innen wissen, dass sie im Anschluss mit dem Gehörten weiterarbeiten sollen.

Während der Spielanleitung achtet die Lehrperson entsprechend dem **Zuhörschritt 2** auf eine klare Strukturierung. Diese sollte folgende Merkmale aufweisen:

- Spielanleitung nach Teilschritten gliedern und explizit benennen:** Ziel und Regeln des Spiels, Spielstrategie, Organisation («Ich sage erstens etwas zum Ziel und den Regeln des Spiels, zweitens zur Spielstrategie und drittens zur Organisation»).
- verständlicher Input:** Anpassung des Sprechtempos und der sprachlichen Mittel an den Lernstand der Schüler:innen, fachlich bedeutsame Aspekte sowie Übergänge werden betont, Inhalte und Konzepte werden durch Strategien und Techniken wie Wiederholungen (insb. der Fachbegriffe), Paraphrasierungen, Konkretisierungen und durch multimodale Handlungen verdeutlicht.
- systematische Wortschatzarbeit:** Die spezifischen Fachbegriffe werden bewusst eingebaut und multimodal (verbal und gestisch) kontextualisiert.
- Textsortenarbeit:** Die fachspezifische Textsorte im Lehr-Lernarrangement bestehen in den Spielregeln und -strategien des kleinen Spiels. Spielregeln und -strategien zeichnen sich insbesondere durch den Einsatz von Konditionalsätzen (Wenn-dann-Formulierung inkl. Zielperspektive) und temporalen Aspekten (erstens, zweitens etc.) aus. Diese sprachlichen Strukturen werden bewusst eingebaut.

Beispielspielanleitung

(Transkriptauszug aus einer Erprobung im Rahmen des Projektes)

[Zuhörschritt 1]

Lehrperson: «Zur Stunde heute: Wir spielen heute ein bisschen ein komplizierteres Völki mit verschiedenen Möglichkeiten, zu gewinnen oder wieder ins Feld zurückzukommen. Der Aufbau der Stunde ist ähnlich wie das letzte Mal, als wir Linienball gespielt haben. Ich werde euch zu Beginn die Regeln der ersten Variante des Völki erklären und eure Aufgabe ist es, möglichst gut zuzuhören, so dass ihr nachher, wenn ihr im Team die Spielbesprechung macht, einander die Regeln erklären könnt. Ihr werdet dann einmal spielen und danach besprechen, wie das Spiel gelaufen ist. Und erst dann kommt dann die ganz komplexe Variante mit allen Regeln und Möglichkeiten, die ihr habt. Und auch da gehen wir wieder genauso vor, dass ihr zuerst die Regeln im Team besprecht, dann spielt ihr mal und dann besprecht ihr: Wie ist es gelaufen? Was könnten wir noch besser machen?»

[Zuhörschritt 2]

«Zur ersten Variante ((Lehrperson geht zur Mittellinie)): Völki, das kennt ihr alle. Da geht es darum, die Gegnerinnen zu treffen. Das Spielfeld für dieses Völki ist jeweils ((Lehrperson breitet Arme entlang der Mittellinie aus)) eine Hallenhälfte. Das heisst, ein Team spielt in dieser Hallenhälfte, ((Lehrperson dreht sich um und zeigt in die gegenüberliegende Hallenhälfte)) das andere Team in dieser Hallenhälfte. Wenn ihr getroffen werdet, dann müsst ihr in die andere Hallenhälfte und ((Lehrperson zeigt in die entsprechende Richtung)) da aufs Bänkli stehen. Es gibt keinen Himmel, wie ihr das sonst kennt, ((Lehrperson zeigt in die Richtung vom Bänkli)) sondern getroffen bedeutet, ich gehe rüber und stehe auf das Bänkli. Jetzt, wie kommt ihr wieder rein, dass ihr nicht immer dastehen müsst? Hast du eine Idee?»

Schülerin: «Ja, man muss dem Menschen auf dem Bänkli zuspieren und der muss den Ball fangen.»

Lehrperson: «Richtig. Und zwar versucht euer Team euch einen Ball so zuzuspieren ((Lehrperson zeichnet fliegenden Ball in der Luft nach)), dass ihr den Ball ((Lehrperson imitiert Ballfangen)) fangen könnt. Aber ihr müsst auf den Bänken bleiben. Also, wenn ihr fangen könnt und ihr steht immer noch auf der Bank, dann habt ihr gefangen. Und dann habt ihr ((Lehrperson streckt drei Finger hoch)) drei Möglichkeiten, was ihr macht. Wenn ihr alleine zurückgeht ins Feld, ((Lehrperson zeigt Ballmitnahme an)) dann dürft ihr diesen Ball mitnehmen und in euer Feld zurückgehen. Wenn ihr sagt, ich möchte eine Person mitnehmen, also wir gehen zu zweit, dann habt ihr den Ball gefangen, müsst ihn ((Lehrperson zeigt Ballablegen an)) neben die Bank auf den Boden legen, ((Lehrperson imitiert eine Person an der Hand)) eine Person an der Hand nehmen und Hand in Hand zurück ins Feld rennen. Wenn ihr jetzt aber sagt, hey, wir sind fünf, die da auf der Bank stehen, und ich will alle mitnehmen, dann könnt ihr versuchen, vom Bänkchen aus mit dem Ball einen ((Lehrperson zeigt Korblegen an)) Korb zu schießen. Wenn ihr trifft, dann darf die ganze Bank ((Lehrperson zeigt auf Bank, dann Laufrichtung in die andere Hallenhälfte)), alle, die draufstehen, zurück ins Feld. Wenn ihr nicht trifft, dann müssen alle dableiben und ihr müsst es später nochmals versuchen.»



1

Erklärt einander die Regeln des Spiels.

- Was ist das Ziel des Spiels? Wie gewinnt eine Gruppe das Spiel?
- Was macht ihr, wenn ihr getroffen werdet?
- Welche drei Möglichkeiten habt ihr, nachdem ihr getroffen worden seid, um wieder ins Spielfeld zu kommen?

2

Im Spiel sind diese Punkte wichtig:

- freistellen und passen
- Gegner:innen decken
- Kommunikation während dem Spiel ...

Wählt einen der oben stehenden Punkte aus.

Was ist wichtig, damit dieser Strategiepunkt im Spiel gut funktioniert?



1

Was haben wir im letzten Spiel gut gemacht?

- *Ich habe beobachtet, dass ...*
- *Gut funktioniert hat, ...*

2

Im Spiel sind diese Punkte wichtig:

- freistellen und passen
- Gegner:innen decken
- Kommunikation während dem Spiel ...

Wählt einen der oben stehenden Punkte aus.

Was ist wichtig, damit dieser Strategiepunkt im Spiel gut funktioniert?