Fabian Schälle
Hammerstrasse 121
4057 Basel
Matrikelnummer: 13-928-403

Anforderungen und Aufbau attraktiver Bewegungsspiele: Eine Analyse

Bachelorarbeit
Vorgelegt am Departement für Sport, Bewegung und Gesundheit
der Universität Basel zur Erlangung des Bachelor-Zertifikats
im Rahmen des Studiengangs Sport, Bewegung und Gesundheit

Projekt zur Bachelorarbeit:
Erfindung neuer Bewegungsspielformen in Anlehnung an populäre Medienprodukte

Gutachter: Prof. Dr. Lukas Zahner

Basel, den 11.12.2017

Zusammenfassung

Diese Arbeit widmet sich einer Gattung neuartiger Bewegungsspiele, die unter dem Begriff BURNER GAMES zusammengefasst werden. Dabei handelt es sich um eine äusserst integrative Form von Spielen für die Turnhalle, welche eine hohe Spannung und einen grossen Spass-Faktor aufweisen. Oftmals basieren Burner Games auf Spielideen und Handlungen aus Medienprodukten.

Zielsetzung: Ziel dieser Arbeit ist es, Burner Games in praktischer und theoretischer Hinsicht zu erschliessen, ihren Aufbau zu analysieren und die Grundlagen, welche diese Spielformen scheinbar für alle attraktiv machen, zu erarbeiten.

Methode: Da es noch keine direkte wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Burner Games gibt, wurden die theoretischen Grundlagen über bestehende Literatur und Studien zu Bewegungsspielen und Sportpädagogik ermittelt. Auf praktische Weise wurden Burner Games durch die Erfindung von vier neuen Burner Games untersucht. Diese wurden jeweils zweimal in Klassen des Gymnasiums Leonhard getestet, ausgewertet und anschliessend weiterentwickelt.

Resultate: Burner Games lösen einen hohen Grad an Bewegungsinteresse bei ihren Spielern aus. Diese finden im losen Regelwerk einen breiten Handlungsfreiraum, in welchem sie auf innovative Weise neue Bewegungen ausprobieren können und dadurch ihre Kreativität fördern. In Bezug auf Medienprodukte, kam die Arbeit zum Schluss, dass eine Imitation fiktiver Welten durch die treffende Verwendung von Musik und Material ermöglicht wird. Ausserdem haben essenzielle Handlungen und Figuren aus Medienprodukten stets mit einem Wettstreit zu tun, um eine sinnvolle Anwendung in den Burner Games zu finden. Aufgrund der Erkenntnis, dass Motivation stets individuell von Spieler zu Spieler unterschiedlich ist, schlussfolgert diese Arbeit, dass es letztendlich unmöglich ist Bewegungsspiele zu entwickeln, welche allen Spass machen.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung 1

2. Theoretischer Hintergrund 2
- **2.1. Der aktuelle Forschungsstand 2**
- **2.2. Schulsport 4**
- **2.3. Vor- und Nachteile der Burner Games 6**

3. Bachelor-Projekt 10
- **3.1. Der Entstehungsprozess 10**
  - **3.1.1. Space Invaders 10**
  - **3.1.2. Assassin's Creed 11**
  - **3.1.3. Game of Thrones 12**
  - **3.1.4. Mario Kart 13**
- **3.2. Vorgehen bei den Tests 14**
- **3.3. Fragebogen 14**
- **3.4. Resultate 14**
- **3.5. Eigene Beobachtungen während der Tests 17**

4. Fazit 18

Danksagung

Meine Betreuerin, Muriel Sutter, hat mich durch ihren ausserordentlichen Elan und ihre ständige Entwicklungsarbeit im Bereich der Burner Games zu dieser Bachelor Arbeit motiviert. Ihr danke ich ganz speziell für die vielfache Anregung und Unterstützung. Weiter möchte ich meine Dankbarkeit bei Prof. Dr. Lukas Zahner für die Begutachtung dieser Arbeit ausdrücken. Und nicht zuletzt gilt mein Dank allen Spielerinnen und Spielern[1], die meine Spiele getestet haben und mich bei ihrer Weiterentwicklung unterstützt haben.

[1] Aufgrund der Lesbarkeit beschränkt sich der weitere Verlauf dieser Arbeit auf die Verwendung der männlichen Form.

1. Einleitung

In den letzten Jahren haben sich BURNER GAMES (BG) in Europas sportpädagogischem Umfeld einen Namen als extrem vielseitige und vor allem attraktive Form der Bewegungsspiele gemacht. Sie ziehen ihre Inspiration oft aus bei Kindern und Jugendlichen beliebten Medienprodukten. BG bereichern sowohl den Sportunterricht, als auch das Training in Sportvereinen und passen perfekt in die lockere Atmosphäre eines Sportlagers. Spass und Spannung im Spiel sind die essenziellen Charakteristiken dieser Bewegungsspiele. Unter der Führung von Muriel Sutter sind mit Hilfe der BURNER MOTION AG bisher vier Bücher zu diesem Thema erschienen. Im Rahmen des Moduls „Trends im Fitness- und Wellnessbereich" am DSBG der Universität Basel wurden BG im Frühjahrs-Semester 2017 als Schwerpunkt angeboten. Mit Hilfe neuer Spielideen der Sportstudenten soll nun ein weiteres Buch unter dem Namen „Burner Games – Academy" entstehen.

Ziel meiner Arbeit ist es, den Aufbau solcher BG zu analysieren und die Grundlagen, welche diese Spielformen für ein breites Spektrum an Jugendlichen prädestinieren, zu erarbeiten. Dabei werde ich für das neue Buch vier eigene Games erfinden, welche sich an populären Medienprodukte anlehnen. Daraus ergeben sich folgende Fragestellungen:

- *Welches sind die Anforderungen an ein Spiel, das einer ganzen Schulklasse Spass bereitet?*
- *Welches sind zentrale Handlungen und Figuren aus einem Medienprodukt, die für ein Bewegungsspiel essenziell sind?*
- *Welche Möglichkeiten bieten sich, um fiktive Welten in der Turnhalle zu imitieren?*

Der erste Teil dieser Arbeit gilt dem theoretischen Hintergrund. Genauer gesagt geht er zuerst allgemein auf die Sportpädagogik und auf Bewegungsspiele ein, erörtert anschliessend den Schulsport als momentanes Hauptfeld, in welchem BG gespielt werden, und breitet abschliessend eine spezifische Diskussion zu den BG aus. Der zweite Teil dieser Arbeit befasst sich dann intensiv mit dem Prozess der vier neu erfundenen Games. Er handelt vom Verlauf von der Kategorisierung und Wahl verschiedener Medienprodukte, der Entstehung, dem Transfer in die Turnhalle und dem Testen bis zur Raffinierung der Endprodukte und den dazugehörenden Variationen oder Levels. Schliesslich endet der zweite Teil mit der Auswertung der Spiele in einem Fazit, welches die Resultate mit den theoretischen Grundlagen zusammenführt.

2. Theoretischer Hintergrund

Dieses Kapitel umreisst zuerst den aktuellen Forschungsstand, indem bereits vorhandene Literatur und Theorien genauer inspiziert werden und fokussiert sodann den Schulsport, da BG momentan hauptsächlich dort Verwendung finden. Abschliessend liefert dieses Kapitel eine genauere Definition der BG und diskutiert nebst ihren Vorzügen auch ihre Beschränkungen.

2.1. Der aktuelle Forschungsstand

Momentan liegt noch keine direkte wissenschaftliche Auseinandersetzung (beispielsweise in Form einer Studie) zu den BG vor. Der aktuelle Forschungsstand in diesem Bereich muss demnach von Publikationen zur Sportpädagogik und zum Bewegungsspiel (zu welcher Kategorie man die BG zählen darf) abgeleitet werden. In der deutschen Literatur sind diesbezüglich vor allem die Sportwissenschaftler Harald Lange und Silke Sinning für ihre einflussreiche Arbeit erwähnenswert.

Sinning (2005) bezieht sich auf einer der bedeutendsten Spieltheoretiker der jüngeren Zeit, Brian Sutton-Smith, um die gesellschaftliche Bedeutung des Spielens aufzuzeigen. 1978 proklamierte nämlich Sutton-Smith (zitiert nach Sinning, 2005, S. 6), dass die wesentliche Eigenschaft des Spielens das Zulassen des „‚Ausprobieren des Anderen' innerhalb der geordneten und aussengeleiteten Welt" ist. Er erklärt in diesem Zusammenhang, dass das Spielen eine „Schule der Zukunft" ist, denn im Spiel können die Konsequenzen von neuem und erfinderischem Handeln erprobt und gelernt werden, ohne dass dies direkten Einfluss auf das ernste Leben hat. Sinning (2005, S. 7) schlussfolgert daraus, dass das Spiel eine Möglichkeit bietet um „Innovationskapazität und Innovationsbereitschaft" zu entwickeln, welche in einer „modernen Gesellschaft" unabdingbar, ja sogar überlebensnotwendig, sind.

Auf diesem AUSPROBIEREN DES ANDERN baut Sinning (2005, S. 8) ihre Spielanaylse auf, die der Innovationskapazität Rechnung trägt. Sie nennt sechs Eigenschaften, welche ein Spiel mitbringen soll: Spieler müssen „unterschiedliche Inszenierungsformen" und „ihr eigenes Spielmotiv kennen", sie müssen „vor vielseitige Probleme gestellt werden", die „Verantwortung übertragen bekommen selbstständig Probleme lösen zu dürfen", „Handlungsfreiraum und -alternativen" bekommen und es sollte ihnen ein „erfinderische[r] Umgang mit Dingen" ermöglicht werden.

Im Folgenden erklärt Sinning (2005, S. 8), dass es im Sport Geräte wie beispielsweise ein „Ball" seien, welche den Spielern diesen ERFINDERISCHEN UMGANG MIT DINGEN ermöglichen. Diese Geräte steigern „Erfindungs- und Spielbereitschaft der Kinder", denn sie ermöglichen „einen flexiblen Einsatz, lösen dadurch Überraschungen aus und verweisen auf eine möglichst hohe Handlungskomplexität." In diesem Kontext erläutert Sinning (Lange & Sinning, 2008, S. 353) zusätzlich, dass Kinder es „äusserst reizvoll […] [finden] eigene Spielregeln aufzustellen, sie auszuprobieren und dabei zu entdecken, welche Varianten zueinander passen und für Spannung sorgen." Nebst den oben genannten Eigenschaften, sind im Sport

demnach spezifisch der Einsatz von bestimmten Geräten, die Handlungsfreiraum bieten oder hervorrufen und die Integration der Spieler am Entstehungsprozess eines Spiels die notwendigen Charakteristiken, um die angestrebte Innovation zu fördern.

An dieser Spieltheorie anknüpfend erwähnt Lange (2014, S. 141 ff.) den essenziellen Inhalt eines pädagogisch sinnvollen Spiels, nämlich die FUNKTIONSLUST. Damit meint er den Grundsatz, dass „die im Spiel tätigen ‚Funktionen' selbst" dem Spieler Lust bereiten sollen. Er zählt in Folge sechs charakteristische Kennzeichen des Spiels auf, welche dieser Funktionslust untergeordnet sind. Als erstes geht Lange auf die „Innere Unendlichkeit" ein, womit er ein „Gefühl […] der völligen Versunkenheit im Spiel" meint. Danach umschreibt er die „Scheinhaftigkeit", wobei er erwähnt, dass nicht die im Spiel verwendeten „objektiven Gegenstände, […] sondern der Anschein, den sie während des Spielens erwecken" zur Geltung kommen, da sie durch beispielsweise der Benutzung von Metaphern „*über dem Faktischen* […] schweben" (Hervorhebung im Original) und somit über einen „eigenweltlichen Charakter" verfügen. Als drittes charakteristisches Kennzeichen des Spiels beschreibt Lange die „Gegenwärtigkeit", denn das Spiel bietet die Möglichkeit aktiv die „Gegenwart zu erleben" und nicht bloss daran teil zu nehmen. Darauf nennt er die „Geschlossenheit" des Spiels. Indem spielende Menschen „‚*in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit eigener Tendenz'* eintreten und sagen: ‚*Wir sind und wir machen es anders!*'", bietet das Spiel die Möglichkeit zur Distanzierung von der „‚*gewöhnlichen Welt*'" (Hervorhebung im Original). Als vorletzte Charakteristik nennt Lange die „Ambivalenz" beziehungsweise die „Doppelwertigkeit im Wesen des Spiels". Damit meint er, dass das Wesen eines Spiels durch die Beständigkeit „entgegengesetzter Momente" (anders formuliert ein „ewige[s] Hin und Her, Auf und Ab, Nach-rechts und nach-links") angetrieben wird und nur spannend bleibt, wenn diese aufrechterhalten wird. Zuletzt verweist Lange auf die „Freiheit" im Spiel. Diese Freiheit wird dem Spiel dadurch verliehen, dass es in ihm „keine unbeliebte Arbeit, keinen Kampf ums Dasein, keine Not und keine Existenzzwänge, wie wir sie aus dem Spektrum des sogenannten Ernst des Lebens her kennen", gibt.

Nebst dem Ausprobieren des Anderen und der Funktionslust wurde von verschiedenen Pädagogen zusätzlich das LACHEN im Bezug auf das SICH-BEWEGEN thematisiert. Lange (2014, S. 88 f.) beobachtete, dass der „*auf- und absteigende Geräuschpegel*" (Hervorhebung im Original) in der Turnhalle direkt mit dem „Bewegungsverhalten" von Schülern zusammenhängt. Lösen sich Kinder abrupt „von einer mit emotionaler Erregung und Spannung stark aufgeladenen Situation", wird dieser Moment mit einem Lachen markiert, was sich dann auf den Geräuschpegel niederschlägt. Lange argumentiert überzeugend, dass sich das „Bewegungsinteresse" an sogenannten „*Spannungsbögen*" (Hervorhebung im Original) orientiert, welche sich im Geräuschpegel wiederspiegeln. Andernorts nimmt Lange (2014, S. 139) diesen Gedanken wieder auf und erklärt: Innerhalb dieser SPANNUNGSBÖGEN können „Gemeinsamkeitserlebnisse, Bestätigungen bei der Aufgabenbewältigung, Eindrücke zur Fantasie und Selbstbestimmung erfahren und erlebt werden. Der Mensch wird also in seiner Ganzheitlichkeit von den Eindrücken des Spielens erfasst, was ihm Freude und

Befriedigung vermitteln kann.“ In diesem Sinne zeigt häufiges Lachen nicht bloss die Freude von Schülern an einem Bewegungsspiel auf, sondern unterstreicht ebenfalls das Bewegungsinteresse an und die Spannung in diesem. Lachen kann somit als ein von den Spielern ausgedrücktes Kennzeichen eines pädagogisch wertvollen Spiels erwähnt werden.

Somit ermöglicht das Spielen also der neuen Generation durch das Ausprobieren des Anderen die Aneignung einer Innovationskapazität, welche sie für die moderne Gesellschaft (in welcher sie heranwächst) benötigt. Die Funktionslust umschreibt, welche Inhalte solche Spiele haben sollten, um pädagogisch erfolgreich zu sein. Das Lachen ist eine direkt im Spiel ersichtliche Ausdrucksform dieses Erfolgs.

In der Turnhalle suchen unter anderem die Bewegungsspiele diese drei Inhalte zu erfüllen. Lange (2014, S. 133 ff.) erläutert zu den Bewegungsspielen, dass ihr Regelwerk im Vergleich zu den GROSSEN SPORTSPIELEN einfach ist und sich „den spezifischen Spielbedürfnissen und -voraussetzungen der Spielgruppe individuell und situativ anpassen [lässt]“. Vielerorts werden Bewegungsspiele und KLEINE SPIELE synonym verwendet. Lange verweist jedoch darauf, dass die kleinen Spiele (schon rein aus „terminologischer Hinsicht“) eher Gefahr laufen „für das Erlernen der Grossen Sportspiele,“ zur „Verbesserung der Kondition und Fitness oder gar der Förderung sozialen Verhaltens“ funktionalisiert zu werden. Im Gegensatz dazu steht im Zentrum der Bewegungsspiele eindeutig das „zweckfreie Tun“ und der „Eigenwert des kindlichen Spielens“. Der „zivilisierte, angepasste“ gerät somit in den Hintergrund vor dem „wilde[n], ursprüngliche[n] [Körper]“. Für den Sportunterricht leitet Lange aus dieser Feststellung die Aufgabe überhaupt erst Raum für dieses „ursprüngliche Spielen“ zu bieten ab und unterscheidet: „In spieldidaktischer Hinsicht wird also das Effizienzkriterium der Kleinen Spiele durch die Eigenwertigkeit der Bewegungsspiele ersetzt.“

Landau und Maraun (1993, S. 76 ff.) haben diese Bewegungsspiele untersucht und sind dabei zum Schluss gekommen, dass man ihre unterschiedlichen Ausprägungsformen grundsätzlich in fünf Spielfamilien aufteilen kann. Wissenschaftlich unangefochten kategorisieren sie:

- Spiele mit motorischer Regelmässigkeit [wie das Jonglieren]
- Lauf-, Such- und Fangspiele [wie „Wer hat Angst vor dem Weissen Hai“]
- Kampfspiele [wie das Ringen]
- Parteiliche Tor- und Punktespiele [wie Fussball]
- Darstellungs- und Rollenspiele [wie das Theaterspielen]

Diese Aufteilung fand bisher mehrfache Verwendung in den verschiedensten Publikationen (unter anderem auch Sinning, 2005 oder Lange, 2014).

2.2. Schulsport

Ursprünglich verfügen Kinder über eine extrem hohe Kreativität, wenn es darum geht, ihren Bewegungsraum zu erfahren und in ihm variantenreich zu spielen. Lange (2014, S. 134) zeigt beispielsweise, wie unbeschwert und einfallsreich Kinder mit ihrem Spiel auf dem „Schulweg“ umgehen. Der ehemalige Professor für Schulpädagogik an der Universität Koblenz, Rudi Krawitz (1997, S. 275 f.), erläutert: „[d]ie instutionalisierte

Lernorganisation der Schule“ akzeptiert diesen kindesgemässen Lernweg jedoch praktisch nicht, denn dieses „wilde Lernen der Kinder erscheint als zu chaotisch und damit wenig rational curricular plan- und organisierbar.“ Tragischerweise bietet die Schule also offenbar aktuell kaum den von Lange geforderten Raum für das ursprüngliche Spielen (siehe Kapitel 2.1. Der aktuelle Forschungsstand), sondern forciert ihre eigenen Lernwege.

Laut Lange (2014, S. 216) wird diese „Verschulung“ heute weitestgehend als „Problem“ erkannt. Er macht jedoch darauf aufmerksam, dass die Gefahr nicht bloss darin besteht, dass die Schulen gewisse Lernwege nicht akzeptieren, sondern ebenfalls darin, dass sie „Inhalte jugendkultureller Bewegungspraxis in den tradierten Bahnen unserer Schulsportkonzepte […] vermethodisieren.“ In ihrer Freizeit betreiben Schüler vielleicht begeistert eine aktuell beliebte Trendsportart wie „Skateboard“, „Streetball“ oder „Hip-Hop“-Tanzen, welche ihnen viel Freiraum, Gestaltungsmöglichkeiten und Platz für Innovation bietet. Solche Sportarten kommen Langes Forderung nach Raum für das ursprüngliche Spielen nach. Nicht zuletzt deswegen liegt die Bestrebung von Turnlehrern, Trendsportarten im Unterricht zu integrieren, auf der Hand. Lange erläutert aber, dass der Versuch diese in eine „pädagogische Pflichtveranstaltung“ zu transferieren problematisch wird, da sie dabei nämlich aus ihrem natürlichen Umfeld der „Vereins-, Freizeit- oder informellen Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen“ herausgerissen werden und der Bildungsauftrag der Schule ihre Veranlagung wesentlich verändert. Denn die Schule ist essenziell an einen Lehrplan gekoppelt, dem sie nachzukommen sucht, um der Erwartungshaltung der Gesellschaft gerecht zu werden. Und dieser gibt traditioneller weise Lehrziele und -inhalte vor, wodurch er der Lehrpraxis einen bestimmten Rahmen aufzwängt. In der Schule gilt also besondere Vorsicht beim Thematisieren von Trendsportarten. Sie könnten beispielsweise als für die Zeugnisnote nicht relevante Ergänzung oder im Freiwilligen Schulsport angeboten werden.

In der Schweiz wird momentan ein einheitlicher Lehrplan (der LEHRPLAN 21) angestrebt, welcher die Lehrziele für alle Volksschulen in deutschsprachigen Kantonen harmonisiert. Er orientiert sich neuerdings – nach dem Vorbild Deutschlands – vor allem an Kompetenzen, welche Fähigkeiten beschreiben, die die Schüler erreichen sollen. Im Sport liegt das Ziel prinzipiell im Erwerb von Kompetenzen „um aktiv, selbstständig und verantwortungsbewusst über die Schulzeit hinaus an der aktuellen Bewegungs- und Sportkultur teilzuhaben und diese bezüglich ihrer Möglichkeiten, Chancen und Gefahren kritisch zu reflektieren“ (Lehrplan BS, 2016, S. 2). Diese relativ freie Formulierung lässt hoffen, dass das ursprüngliche Spielen darin seinen berechtigten Platz findet und dass Bewegungsspielformen in den neuen Curricula berücksichtigt werden. Solchen neuesten didaktischen Ansprüchen werden BG nämlich gerecht, indem sie beispielsweise Strategie- oder Methodenkompetenzen (siehe Kapitel 2.3 Vor- und Nachteil der Burner Games) fördern. Es muss jedoch abgewartet werden, wie diese Vorgaben schlussendlich effektiv umgesetzt werden, um aussagekräftige Schlüsse daraus ziehen zu können. Zurzeit werden in praktisch allen deutschsprachigen Kantonen Lehrpläne auf der Basis des Lehrplans 21 eingeführt (Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz, 2017).

Die Untersuchungen zu Sport und Spiel in der Schule werden in der DSB-Sprint-Studie vom Deutschen Sportbund (2006) um einen wesentlichen Punkt erweitert – der Schülersicht. Diese Studie hat sich zum Auftrag gemacht, die Situation des Schulsports in Deutschland zu analysieren. Dank dem Umstand, dass die Studie (ähnlich der PISA Studie) stichprobeartig Daten von 8'900 Schülern (angemessen vertreten aus verschiedenen Schulformen, Klassenstufen und Siedlungsstrukturen) auswertete, lässt sie „prinzipiell […] verallgemeinerbar[e]" Schlüsse zu (S. 84). Ihr zu Folge erwarten Schüler vom Sportunterricht vor allem, dass dieser „Gesundheit und Fitness förder[t]" und „Entspannung und Ausgleich zu den anderen Fächern schaff[t]" (S. 120). Darüber hinaus empfinden sie „die Leistung in einzelnen Sportarten verbessern", „den fairen Umgang miteinander fördern" und „mir Neues aus dem Sport zeigen" als wichtig (S. 120). Zusätzlich geht die Studie auf die Punkte ein, welche Schüler als noch verbesserungswürdig empfinden (S. 148 ff.). So fordern sie einen Sportunterricht, der noch „abwechslungsreiche[r]" und „anstrengend[er]" ist, höhere „Anforderungen" hat und „vor allem neuere Sportarten" vermehrt fördert. Wenn nun eine Sportlektion auf alle diese Wünsche eingeht, kann davon ausgegangen werden, dass die Teilnehmer motivierter sind, sich während dem Unterricht sportlich zu betätigen.

In Bezug auf die Motivation gibt Wolfgang Söll (2011, S. 52 ff.) jedoch berechtigt zu bedenken, dass es nie möglich sein wird, alle gleichermassen für etwas begeistern zu können. Denn die Motivation kommt von „innere[n] Beweggründen" welche von Person zu Person unterschiedlich sind. Es sei zwar möglich beispielsweise durch „*Neugier*", „*Erfolgsstreben*" oder der „*Begeisterungsfähigkeit*" (Hervorhebung im Original) eines Spielleiters möglichst viele Kinder und Jugendliche zu erreichen. Schwierig wird es dann jedoch der „Macht der Gewöhnung" entgegen zu wirken und nicht ständig neue Spiele, welche Erfolg garantieren, liefern zu müssen. Schlussendlich sollte das Erziehungs-Ziel sein, „*Neugierverhalten* allmählich in *stabile Interessensbildungen* zu überführen" respektive „*Erfolgsstreben* zu einem echten *Leistungsstreben* umzuformen" (Hervorhebung im Original).

2.3. Vor- und Nachteile der Burner Games

Da es sich bei den BG um Bewegungsspiele handelt, können die bisher erwähnten theoretischen Grundlagen zu den Bewegungsspielen an sich und zur Sportpädagogik direkt übernommen werden. Zusätzlich soll hier jedoch eine spezifische Auseinandersetzung mit den BG selbst stattfinden. Auf der offiziellen Burner Motion-Homepage werden BG folgendermassen definiert: „Attraktive kleine Spiele […] stärkere und schwächere Spielende sind stets gut eingebunden. Im Zentrum stehen immer Spass an der Bewegung und Spannung im Spiel" (Sutter, o.J.). Generell handelt es sich also um eine wilde Sammlung von Bewegungsspielen, welche sich von Speed-Games über Fantasy-Games bis hin zu Kennenlernspielen erstreckt (siehe beispielsweise Sutter, 2010). In meiner Arbeit beziehe ich mich jedoch bloss auf eine Ausprägung dieser Sammlung, welche als essenziellen Inhalt nebst dem Spass an der Bewegung und der Spannung im Spiel ebenfalls die hohe Bewegungsintensität in den Spielen enthält, von welcher die BG unter anderem

ihren Namen haben (im Sinne von engl. "to burn“ in Anlehnung an „brennende“ Muskeln). An die von Lange (2014) erwähnte Funktionalisierung der kleinen Spiele anlehnend, würde ich diese Form der BG jedoch vielmehr als Bewegungsspiele anstatt als kleine Spiele klassifizieren, denn offensichtlich steht eher der Eigenwert des Sich-Bewegens anstelle des Erlernens von Grossen Spielen im Zentrum.

Dies unterstreicht einen grossen Nachteil der BG für die Verwendung in Schulen. Sie fördern nicht primär Fähigkeiten, welche in den grossen Sportspielen benötigt werden. Der Fokus auf das ursprüngliche Spielen und den wilden Körper verunmöglichen eine gezielte Leistungsförderung der technisch-taktischen Elemente, von denen beispielsweise das Fussballspielen abhängt und was von konventionellen Lehrplänen erwartet wird. Es bleibt abzuwarten, wie frei der Lehrplan 21 schlussendlich umgesetzt wird und ob gewisse Vorteile der BG nun als wesentlicher Beitrag zur Entwicklung von angestrebten Kompetenzen verstanden werden. Es ist jedoch anzunehmen, dass BG in der Schule weiterhin als optionale Ergänzung unter vielen Alternativen und nicht als Ersatz gelten werden. Unabhängig davon sollte sowieso spezielle Vorsicht beim Transfer in die Schule gelten. Da BG aktuell als Trendsportart gelten dürfen, laufen sie Gefahr vermethodisiert zu werden (siehe Kapitel 2.2. Schulsport).

Nichtsdestotrotz, überwiegen bei BG positive Aspekte bei weitem. Söll (2011) umreisst die spezielle Anziehungskraft, mit welcher Sportspiele Kinder und Jugendliche in ihren Bann ziehen und welche auch in den BG zum Vorschein kommt. Er beschreibt sie als „fortgesetzte[n] Vergleich mit einem unmittelbaren Gegenüber“ (Söll, 2011, S. 141). Demnach scheint im Sport das SICH-MESSEN den Kindern und Jugendlichen einen besonderen Anreiz für das Sich-Bewegen zu geben. Dieser Konkurrenzkampf darf allerdings einen gewissen Rahmen nicht überschreiten, denn Söll (2011, S. 142) gibt gleichzeitig zu bedenken, dass bei hohem Druck „[d]ie Unfallgefahr steigt“ und „die Bewegungsqualität“ abnimmt. Währenddem die Abnahme der Bewegungsqualität sicherlich auch in den BG als Nachteil anerkannt werden muss, ist interessanterweise in den Augen von erfahrenen BG-Spielleitern keine erhöhte Unfallgefahr ersichtlich (Sutter, 2012, S. 3). Zudem erwähnt Söll (2011, S. 142) ein weiteres Problem, das bei hervorgehobenem Konkurrenzkampf auftritt, nämlich „dass gerade die schwächsten Schüler dem grössten Zeit-, Situations- und Umgebungsdruck ausgesetzt sind“. Dieser Nachteil wird von „Mannschaftsspielen“ umgangen, indem „die Einzelleistung in der Mannschaftsleistung aufgeht“ und man sich somit „Erfolge […] selbst (mit) zuschreiben, für Misserfolge weitgehend die anderen verantwortlich machen [kann].“ BG folgen genau diesem Grundsatz, denn es handelt sich um Bewegungsspiele, welche vorwiegend in Mannschaften gespielt werden.

Söll (2011, S. 144) beschreibt jedoch auch noch weitere positive Eigenschaften, welche auf die BG zutreffen, nämlich im Spiel „*Grenzerfahrungen*“ (Hervorhebung im Original) zu machen. Das heisst, die „besondere Faszination“ seine eigene „*Leistungsgrenze*“ (Hervorhebung im Original) abstecken zu können. Schüler sollten dabei unterstützt werden, genügend Mut aufbringen zu können, um neue Fertigkeiten zu erlangen. Dazu müssen sie jedoch ihre eigene KOMFORTZONE verlassen und sich in eine

LERNZONE begeben, ohne dabei die Schwelle zur PANIKZONE zu überschreiten (vgl. Tom Senninger, 2000). Diese Unterstützung bieten BG indirekt an, indem sie den Spielenden den von Sinning (2005, S. 8) angedeuteten Handlungsfreiraum geben um zwangslos Neues auszuprobieren und zu erlernen. Wenn sich also beispielsweise im Matterhorn-Ball (Sutter, 2010) ein Spieler nicht traut auf das Trampolin zu springen, hat er trotzdem noch andere Möglichkeiten sein Ziel zu erreichen. Das LERNZONENMODELL von Senninger findet in der Erlebnispädagogik Anwendung und wird in der Schweiz beispielsweise vom Sportförderungsprogramm des Bundes Jugend und Sport (J+S) gelehrt.

J+S lehrt eine weitere Charakteristik, die sich in den BG wiederspiegelt, nämlich das Lernen mit Hilfe von Darstellungs- und Rollenspielen (vgl. Landau und Maraun, 1993). J+S ermutigt beispielsweise Skilehrer in Ausbildung dazu in ihrem Unterricht Metaphern zu verwenden. So versetzen sich Lernende beim Erwerben einer neuen Bewegung spielerisch in die Rolle eines Elefanten oder eines Vogels. Diese Art des Theaterspielens ist ebenso essenziell in BG, da man in die Rolle eines Charakters (wie beispielsweise James Bond, Neandertaler, Zombie, …) schlüpfen kann. Diese Möglichkeit gepaart mit dem grossen Handlungsfreiraum, welchen BG über ihr einfaches Regelwerk zulässt, ermöglicht den Spielern vielseitig neue Bewegungen auszuführen, zu erfahren und zu erlernen.

Darüber hinaus führt das einfache Regelwerk (vgl. Lange, 2014, S. 133) nicht nur dazu, dass der Spielleiter die Spiele an die Fähigkeiten der Spieler anpassen kann, sondern ebenfalls, dass diese sich beraten können und erfinderisch neue Spielvarianten kreieren und Regelanpassungen einbringen können (ganz im Sinne von Sinning, 2005). Somit tragen BG zur Erwerbung grundlegender Sozialkompetenzen, wie der Fähigkeit zu Diskutieren und der Eloquenz bei. Zugleich werden über die BG weitere essenzielle Sozialkompetenzen, wie Konfliktlösung und Fairness in Bezug auf das sich-an-Regeln-halten gelernt. Da in den BG extrem viel gleichzeitig passiert, ist es dem Spielleiter unmöglich alles im Auge zu behalten. Dies führt zu zahllosen Situationen, in welchen BG-Spieler selbst Entscheidungen miteinander treffen und allfällige Konflikte austragen müssen.

Des Weiteren sind BG enorm integrativ veranlagt. Der vielseitige Einsatz von Geräten (wie verschiedenartigen Bällen, Gummischläuchen und -tieren, rollende Unterlagen und dem Trampolin), bringt den Zufallsfaktor und damit den von Sinning (2005) erwünschten erfinderischen Umgang mit Dingen, sowie die von Lange (2014) umschriebene Scheinhaftigkeit in die Turnhalle. Die differenzierten Spielanlagen der BG lassen nicht bloss einen differenzierten Umgang mit den personenspezifischen Lernzonen der Spieler zu, sondern bieten zusätzlich Bewegungstalenten die Möglichkeit Extra-Punkte zu ergattern, sowie den weniger talentierten die Möglichkeit aktiv am Spiel teilzunehmen und sich zu fordern, ohne dass dies vor allen ausgestellt geschieht. Ebenso tragen in BG die unterschiedlichsten Fähigkeiten in ständigem Wechselspiel zum Erfolg bei. Während in gewissen Momenten vielleicht ein cleverer Spielzug das Spiel entscheidet, ist in anderen die Standhaftigkeit eines Spielers siegbringend. Zuletzt soll sicherlich noch die Aufnahme von Medienprodukten als integrativer Charakter der BG genannt werden. Da BG wie

erwähnt oftmals ihre Inspiration aus bei Kindern und Jugendlichen beliebten Medienprodukten nehmen, vermögen sie auch Kinder und Jugendliche abzuholen, welche sonst viel Zeit quasi reglos vor einem iPhone-, Tablett-, Tv-, … Bildschirm (SCREEN-TIME) verbringen und sportlicher Aktivität eher abgeneigt sind.

3. Bachelor-Projekt

Für mein Bachelor-Projekt habe ich vier eigene BG erfunden, diese getestet und sie anhand des Feedbacks raffiniert. Die vier dabei entstandenen Endprodukte sind im Anhang so aufgeführt, wie sie in der neuen Spielesammlung „Burner Games – Academy“ erscheinen sollen. In diesem Kapitel erläutere ich zuerst den Entstehungsprozess, indem ich jedes Spiel kategorisiere und die zentralen Rollen und Handlungen aufführe, bevor ich auf die Problematiken, Anpassungen und Weiterentwicklungen der Spiele eingehe. Danach erläutere ich das Vorgehen bei den Tests und erwähne sowohl die Resultate aus Schülersicht als auch eigene Beobachtungen, welche der Test nicht erfassen konnte.

3.1. Der Entstehungsprozess

Am Anfang stand die Idee, beliebte Medienprodukte in Kategorien zu sortieren, davon vier auszuwählen und jeweils ein Spiel für die Turnhalle zu entwickeln. Während der Recherche wurde rasch klar, dass sich Medienprodukte durch ihre Vielfältigkeit nicht so einfach in fixe Gruppen einteilen lassen. Es gibt etliche Versuche, Büchern, Filmen oder Videospielen den Stempel eines Genres aufzudrücken. Dabei finden unzählige Überschneidungen und „Misch-Kategorien“ statt. Soll nun die Star Wars-Saga als SCIENCE-FICTION, ACTION oder vielmehr doch als DRAMA gelten? Es scheint beinahe unmöglich zu sein, Medienprodukte eindeutig zu kategorisieren. Aus pragmatischen Gründen entschied ich mich schlussendlich, Spiele für die grob abgesteckten Kategorien SHOOTER, JUMP’N’RUN, FANTASY und RACING zu kreieren.

3.1.1. Space Invaders

SPACE INVADERS (siehe Anhang 1) baut auf den Grundzügen eines Shooter-Spiels auf. Shooter-Spiele umrahmen Spieltypen mit dem Motiv, einen zahlenmässig überlegenen Gegner mit einer Schusswaffe zu zerstören. Mit dem Hintergrund dieser Kategorisierung und in Anlehnung auf das Medienprodukt habe ich die Spielidee des neuen BG definiert und zentrale Rollen und Handlungen aus diesem für den Transfer in die Turnhalle ausgemacht. Die zentralen Rollen im Video-Spiel sind die zwei verfeindeten Parteien der Astronauten und der Aliens. Während dem es sich im Medienprodukt lediglich um einen Astronauten handelt, welcher versucht die Ausserirdischen aufzuhalten, stellte ich diesem in meiner Variante für die Turnhalle zwei Gefährten zur Seite. Somit verfügen sie über eine angemessene Gewinnchance gegen einen Gegner, welcher ebenfalls stärker ist als derjenige aus dem Video-Spiel. Denn ich habe mich dafür entschieden, den Ausserirdischen eine individuelle Bewegung in der Angriffszone zu erlauben, da diese bei einem direkten Transfer aus dem Medienprodukt bloss ein limitierter Handlungsfreiraum gewährt werden würde (durch die Software wurden die Bewegungen der Aliens im Medienprodukt synchronisiert). Die Idee der Bases habe ich dagegen direkt übernommen und ihre schleichende Zerbröckelung bei Treffern der Ausserirdischen mit den Keulen zu imitieren gesucht.

Die angestrebte hohe Intensität für alle Beteiligten in den BG lässt sich nicht mit einem kompletten Ausscheiden aus dem Spiel vereinbaren, weswegen das Sterben eine Problematik für den Transfer in die Turnhalle darstellt. Im Medienprodukt verschwinden getroffene Aliens nämlich komplett nach einem erfolgreichen Treffer eines Astronauten. Somit müssen also Alternativ-Strategien gefunden werden um die Spieler bei einem potenziellen Ausscheiden mit treffenden Konsequenzen zu bestrafen, sie aber trotzdem noch im Spiel zu halten. Einen Lösungsweg für das Spiel Space Invaders fand ich in der Kreation einer weiteren Zone – dem Exil. Wenn im BG also ein Ausserirdischer getroffen wird, so muss er nun im Exil weiterspielen. Er hat jedoch die Möglichkeit daraus zurückzukehren. Wenn ein Astronaut getroffen wird, muss er seine Position vor den Bases vorübergehend verlassen und eine Wand berühren, wodurch er den Ausserirdischen einen kurzfristigen Vorteil gewähren muss. In diesem Sinne gehört das BG Space Invaders prinzipiell der Spielfamilie der Parteilichen Tor- und Punktespiele an, besteht jedoch zusätzlich aus Elementen des Darstellungs- und Rollenspiels (Aliens vs. Astronauten).

Währendem die Spielideen und die zentralen Handlungen und Rollen über den ganzen Entstehungsprozess gleichgeblieben sind, hat sich das Regelwerk der Spiele jedoch mehrmals verändert. Dadurch, dass ich alle Spiele zwei Mal ausprobieren konnte, haben sich diverse Problematiken herauskristallisiert. Mit Hilfe des Feedbacks der Spieler, den Inputs meiner Betreuungsperson, Muriel Sutter, und meinen eigenen Reflexionen habe ich diese angepasst, die Spiele weiterentwickelt und Variationen zu den Spielen kreiert. Beim Spiel Space Invaders wurde so schnell klar, dass es sehr viele Bälle benötigt, damit die Spieler genügend Möglichkeiten haben, schiessen zu können und ich habe die Anzahl von ursprünglich 6 Bälle auf 15 erhöht. Ausserdem musste ich mich von der Idee verabschieden, dass die Astronauten lediglich hinter den Bases spielen dürfen (was dem Video-Spiel entsprochen hätte), da – obwohl es sich nun um drei Astronauten haltet – diese andernfalls eine zu geringe Gewinnchance hätten. Ebenfalls kam die Spieler-Rückmeldung, dass Aliens zu wenig Bewegungszeit haben, weswegen ich die schwarzen Löcher eingeführt und die Befreiungsregeln vereinfacht habe (man wird nicht bloss bei einem Keulen-, sondern ebenfalls bei einem Astronauten-Treffer befreit).

3.1.2. Assassin's Creed

Nach demselben, oben beschriebenen Verfahren entwickelte ich die drei weiteren Spiele. ASSASSIN'S CREED (siehe Anhang 2) ist der Spielidee eines Jump'n'Run-Spiels nachempfunden. In diesen Spielen geht es darum, grösstenteils laufend und springend Hindernisse zu überwinden und möglichst schnell von Punkt A nach Punkt B zu gelangen. Im originalen Medienprodukt spielt man einen Assassinen, dessen Hauptgegner die Tempelritter sind. Mit diversen Waffen ausgerüstet, muss man spezifische Aufträge erledigen, welche oftmals parkourartige Hindernisse beinhalten, die es zu überwinden gilt und bei welchen man gegen Schwertkämpfer und Armbrustschützen der Tempelritter antreten muss. Diese zentralen Rollen habe ich direkt auf das neue BG übertragen. Die Assassinen erhalten dabei ein Bat als Waffe, welches sie sozusagen als Schwert verwenden können. Da das neue Bewegungsspiel nicht wie im Video-Spiel in mehreren

mittelalterlichen Städten, sondern in einer Turnhalle stattfinden soll, habe ich versucht, diese mit Geräten, welche als Hindernisse aufgebaut werden, nachzustellen. Wie beim Space Invaders, lässt sich dieses Spiel ebenfalls nicht eindeutig in der Kategorisierung von Landau und Maraun verankern, da es Elemente praktisch jeder Spielfamilie beinhaltet – mit Ausnahme der Spiele mit motorischer Regelmässigkeit.

Das Spiel Assassin's Creed wurde nach der Erkenntnis einer Hauptproblematik grundlegend weiterentwickelt. Diese lag nämlich darin, dass die Tempelritter ursprünglich sehr wenig Bewegungszeit hatten. Sie mussten lange warten, bevor die Assassinen bei ihrem Hindernis angelangt waren. Hier waren Einwände meiner Betreuerin äusserst hilfreich. Sie regte an, die Problematik des Sterbens damit zu lösen, dass die Assassinen nicht stets zum Start zurückkehren müssen, falls sie von einem Tempelritter getroffen werden, sondern stattdessen zu einem Zwischenspeicher gelangen könnten, von wo sie weiterspielen dürfen. Ausserdem soll die Zahl der Hindernisse ohne Gegenspieler minimiert werden, da diese sonst zu viel Zeit beanspruchen. Zusätzlich ergänzte ich das Regelwerk damit, dass die Tempelritter nach einem erfolgreichen Treffer ebenfalls eine Klammer holen müssen, was jedoch nicht direkt einer Handlung aus dem Medienprodukt entspricht. Nichtsdestotrotz gewann das Spiel durch diese Anpassungen deutlich an Intensität.

3.1.3. Game of Thrones

GAME OF THRONES (siehe Anhang 3) orientiert sich an der Kategorie der Fantasy-Spiele. Diese handeln in einer Fantasiewelt, welche imaginäre Elemente, wie beispielsweise Fabelwesen, enthält und basieren grundsätzlich auf Handlungssträngen des Guten gegen das Böse. Die Fernsehserie beinhaltet komplexe Erzählstränge welche einer Vielzahl von Charakteren folgt. Daraus ergibt sich ein weites Spektrum an zentralen Handlungen und Rollen. Ich beschränkte mich auf die wohl bedeutendste Szene aus der siebten Staffel, welche im Sommer 2017 ausgestrahlt wurde. In dieser zerstören die zombieartigen Wiedergänger zum ersten Mal die riesige Eismauer, welche die Grenze zwischen ihrem Reich und demjenigen der Menschen markiert. Die Zerstörung der Mauer liefert somit nicht bloss ein essenzielles Ereignis für die Fernsehserie, sondern ebenfalls die zentrale Handlung für das neue BG. Bezüglich der zentralen Rollen ist es erwähnenswert, dass sich der Konflikt zwischen den beiden Parteien im Verlauf der Serie schon seit langem anbahnte, wobei Jon Snow auf der Seite der Menschen und der Night King auf der Seite der Wiedergänger als Anführer gelten. Ferner bedienen sich die Menschen der Hilfe von feuerspeienden Drachen und auf der Seite der Wiedergänger gelten die Weissen Wanderer als Mitanführer. Diese erwähnten Figuren lieferten mir somit die zentralen Rollen für das neue Spiel. Für das BG Game of Thrones fand ich eine weitere Lösung, mit der „Sterbe-Problematik" umzugehen: Mit einer Art Strafrunde (Wiedergänger müssen zuerst zurück in ihre eigene Zone und die eigene Wand berühren, bevor sie weiterspielen dürfen). Zusätzlich habe ich die Konsequenz des Rollenwechsels und einer kurzweiligen Degradierung eingebaut, wobei Jon Snow und der Night King als Drache oder Weisser Wanderer weiterspielen. Die Spielfamilie der Darstellungs- und

Rollenspiele beschreibt das neue BG Game of Thrones wohl am besten. Es sind hier aber ebenfalls Elemente der Spielfamilien der Kampfspiele und der Lauf-, Such- und Fangspiele enthalten.

Das BG Game of Thrones lief schon beim ersten Mal erstaunlich reibungslos. Die Spieler bemerkten jedoch einen wesentlichen Nachteil darin, dass die Mauer nach jeder Runde erneut aufgebaut werden musste. Im Gespräch erarbeiteten wir uns den Ansatz, dass die Mauer von den Wiedergängern auf der anderen Seite zuerst wieder ganz aufgebaut werden musste, bevor die Zeit gestoppt wird. Diese Erweiterung dient somit bloss praktischen Gründen und wiederspiegelt kein Ereignis aus der Fernsehserie. Ein weiteres Problem stellte sich dadurch, dass der König, welcher erfolgreich aus dem Königsduell heraustrat, nicht mehr besiegt werden konnte und das Spiel somit für die andere Mannschaft nicht mehr zu gewinnen war. Als Anpassung führte ich hier die zeitlich befristete Degradierung ein.

3.1.4. Mario Kart

Das letzte der vier neuen BG, MARIO KART (siehe Anahang 4), basiert auf der Grundlage eines Racing-Games. In den Racing-Games geht es darum als schnellster einen festgelegten Kurs mit einem Gefährt zu absolvieren. Essenziell für das Medienprodukt sind auf der einen Seite die speziellen Items, mit welchen man die Gegner behindern kann und andererseits die verschiedenen Charaktere, welche zu Beginn jedes Rennens ausgesucht werden können. In der Basisversion reduzierte ich diese Aspekte auf ein Minimum, damit keine zu grosse Verwirrung beim Einführen dieses BG entsteht. Da es im Medienprodukt nicht möglich ist, ganz aus einem Spiel auszuscheiden, stellte das Sterben auch kein Problem für die Entwicklung des BG dar. Anstelle dieser Problematik traten jedoch die Konsequenzen eines Treffers mit einem Item. In der Basisversion gibt es bloss eine Strafaufgabe – nämlich die dreifache Drehung, welche dem Item der Bananenschale aus dem Video-Spiel nachempfunden wurde. Andere Items, wie beispielsweise die Schildkrötenpanzer, welche im Medienprodukt dazu führen, dass ein getroffener Kart in die Luft katapultiert wird, sind in der Turnhalle nicht umzusetzen. Deshalb erfand ich andere Strafaufgaben (wie einen Purzelbaum machen, drei Liegestützen ausführen, oder zwei Sekunden am Hallenrand flach auf den Boden liegen) als Konsequenz für einen Treffer. Darüber hinaus führte ich bei einem Treffer durch ein charakterspezifisches Item eine Art der Strafrunde ein (eine Strecke auf dem Kurs zurückfahren). Diese Konsequenz kommt ebenfalls nicht direkt aus dem Medienprodukt sondern stellt eine Variation des Turnhallenspiels dar. Auch Mario Kart lässt sich nicht eindeutig einer Spielfamilie unterordnen und somit finden wir ebenfalls Elemente aus praktisch allen Spielfamilien, mit Ausnahme der Spiele mit motorischer Regelmässigkeit.

Beim Mario Kart musste vor allem eine grundlegende Veränderung eingeführt werden. So erhöhte ich die Teamgrösse von ursprünglich bloss zwei auf vier Mitglieder. In der ersten Ausführung gab es zwei Gruppen, wobei die eine in Zweierteams das Rennen fuhr und die andere Gruppe die Spezialrollen einnahm. Dies war jedoch für die letztere Gruppe nicht wirklich interessant, da sie sich nicht direkt mit den fahrenden Teams messen

konnten. Ausserdem entwickelte ich die Spiel-Variationen SPEZIALITEMS, CHARAKTERE und BALLOONS.

3.2. Vorgehen bei den Tests

Wie schon erwähnt, konnte ich alle vier Spiele je zwei Mal während ungefähr einer Lektion in den Klassen von Muriel Sutter im Gymnasium Leonhard testen. Der erste Test fand am 26. Oktober statt. Während des Spiels liess ich den zum Medienprodukt passenden Soundtrack abspielen, um in den Spielern zusätzlich ein Gefühl der Wiedererkennung hervorzurufen. Im Anschluss an jedes Spiel sassen wir im Kreis zusammen. Jeder Spieler füllte einen kurzen Fragebogen aus und wir tauschten uns im Gespräch noch weiter über das Spiel aus, um zu besprechen was gut oder schlecht lief und wie man das Spiel weiterentwickeln könnte. In der Folge reflektierte ich mit meiner Betreuerin und vor allem selber über mögliche Verbesserungen. Nachdem ich die BG entsprechend angepasst hatte, fand der zweite Test am 21. November nach demselben Verfahren statt.

3.3. Fragebogen

Der Fragebogen ist dem von Pola Keppel (2017) entwickelten Quickback-Bogen nachempfunden und wurde von mir um drei zusätzliche Fragen erweitert (siehe Anhang 5.1. Quickback-Bogen). Diese drei weiteren Fragen beziehen sich auf den Erkennungswert, den Transfer des Medienproduktes in die Sporthalle und auf die Welt der Medienprodukte. Dabei fragt die erste ob die Spieler das Medienprodukt überhaupt kennen, die zweite ob sie denken, dass die Spielidee des Medienprodukts passend in die Sporthalle transferiert wurde und die letzte zielt darauf ab zu erfahren, ob die Spieler sich in die Welt des Medienproduktes versetzt fühlen. Da die zweite und dritte Frage davon abhängen, ob das Medienprodukt bekannt ist, konnten sie nicht von allen Spielern beantwortet werden.

3.4. Resultate

Die Resultate aus den Fragebogen habe ich in den Abbildungen 1-4 dargestellt. Die Abbildungen zeigen auf, wie viele Spieler den Aussagen auf dem Fragebogen zugestimmt haben.

Das Spiel Space Invaders wurde insgesamt von 28 Spielern getestet. In Abbildung 1 lässt sich erkennen, dass erstaunlicherweise bloss fünf Spieler das Medienprodukt kannten. Darüber hinaus wird ersichtlich, dass das Spiel als leicht verständlich wahrgenommen wird, zugleich aber auch, dass es als wenig anspruchsvoll erlebt wird. Was diese Abbildung jedoch nicht aufzeigt ist der Unterschied zwischen dem ersten und dem zweiten Test. Hier sei angemerkt, dass während die Mehrheit eine geringe Bewegungsaktivität in der ersten Spielversion bemängelte, die Spieler der entwickelten Version mehrheitlich meldeten, dass sie sich viel bewegt hätten.

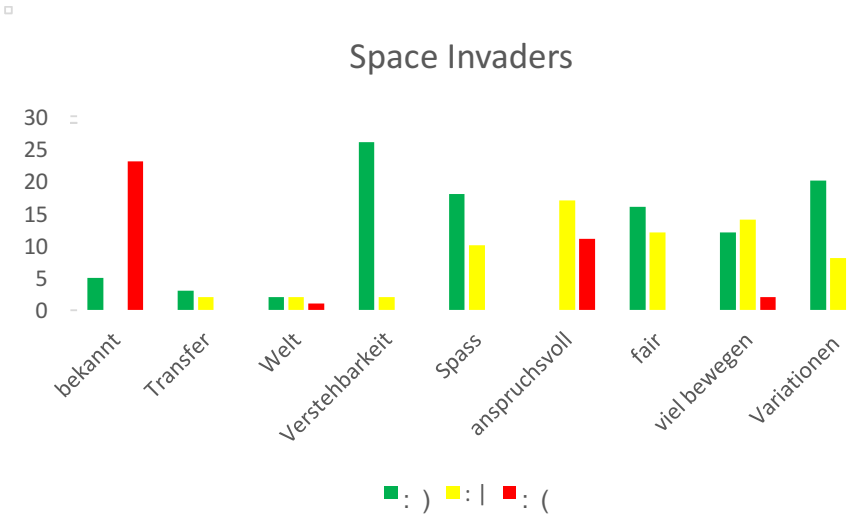


Abbildung 1. Illustration der Quickback-Resultate zum BG Space Invaders. Übereinstimmung der Schüler und Schülerinnen mit den Behauptungen sind als zutreffend, mittelmässig zutreffend, und nicht zutreffend angegeben.

Assassin's Creed wurde ebenfalls von 28 Spielern ausprobiert. Dieses Medienprodukt ist offenbar bekannter als Space Invaders. Vermutlich hängt dies damit zusammen, dass währenddem heute noch ständig neue Assassin's Creed Versionen produziert werden, dies bei Space Invaders seit 2009 nicht mehr der Fall ist. Grundsätzlich wird der Transfer in die Sporthalle als positiv bewertet. In die Welt von Assassin's Creed fühlen sich jedoch die wenigsten versetzt. Die Spielidee scheint etwas komplizierter als im BG Space Invaders zu sein, dafür hat die Mehrheit der Spieler Spass gehabt, sich angemessen gefordert gefühlt und sich viel bewegen können.

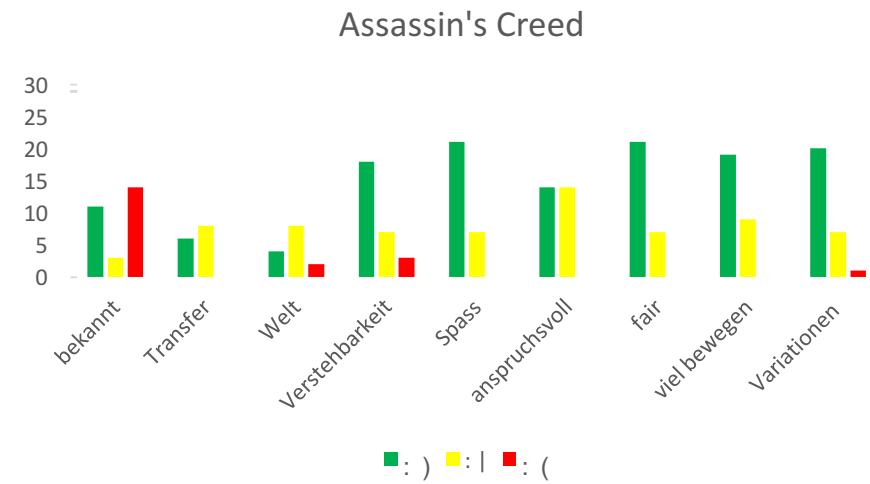


Abbildung 2. Illustration der Quickback-Resultate zum BG Assassin's Creed.

Das Spiel Game of Thrones wurde insgesamt von 31 Spielern getestet. Die TV-Serie ist bekannter als die vorangehenden zwei Medienprodukte und auch der Transfer scheint besser geklappt zu haben. Auch hier hat die Mehrheit Spass am Spiel gefunden und sich angemessen herausgefordert gefühlt. Die Schüler bewerten das Spiel als am bewegungsintensivsten im Vergleich zu den anderen drei Spielen und denken, dass es das grösste Potential für die Entwicklung weiterer Varianten hat.

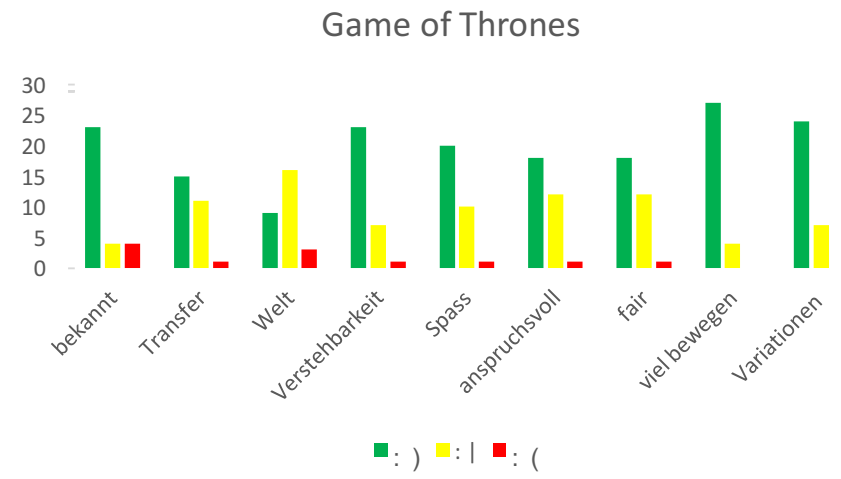


Abbildung 3. Illustration der Quickback-Resultate zum BG Game of Thrones.

Das Spiel Mario Kart wurde insgesamt von 26 Spielern getestet und scheint allen bekannt zu sein. Die Mehrheit empfindet den Transfer der Spielidee in die Sporthalle treffend und fühlte sich in die Welt des Video-Spiels versetzt. Es scheint leicht verständlich und bietet einen hohen Spassfaktor. Auch die Faktoren der Bewegungsintensität, Fairness, Anspruchsniveau und Möglichkeit zur Variation wurden von den Spielern deutlich als positiv bewertet.

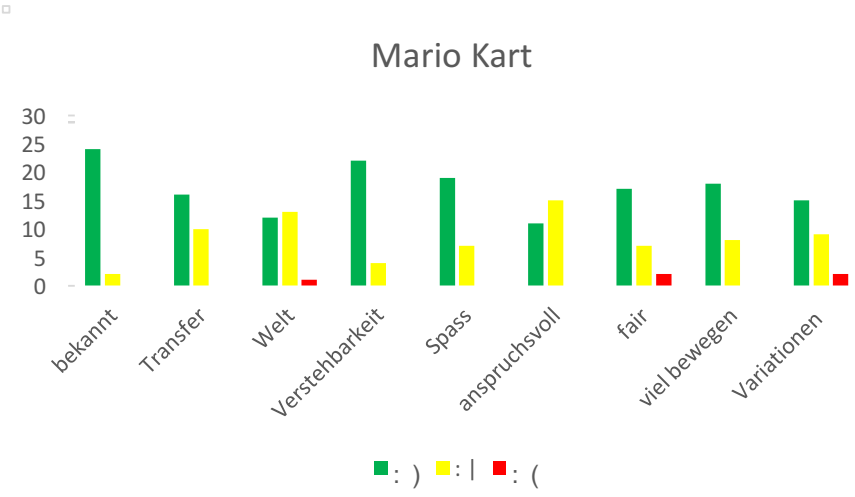


Abbildung 4. Illustration der Quickback-Resultate zum BG Mario Kart.

3.5. Eigene Beobachtungen während der Tests

In diesem Kontext sollen auch noch ein paar weitere Beobachtungen während der Tests, welche der Quickback-bogen nicht erfassen kann, erwähnt werden. So bemerkte ich beispielsweise ein überdurchschnittlich hohes Mass an Gelächter während den Spielen. Wie in den theoretischen Grundlagen erwähnt, lässt dies nach Lange (2014) direkt auf ein überdurchschnittlich hohes Mass an Bewegungsinteresse der Spieler schliessen. Dies zeigt neben dem im Quickback-Bogen ersichtlichen Spass-Faktor zusätzlich, dass die Spieler in BG grosse Freude am Sich-Bewegen haben, was schlussendlich ein Hauptziel von jedem Sportunterricht sein sollte.

Ausserdem ist das Zeit-Management erwähnenswert. Nebst der Einführung in ein neues Spiel, benötigte auch der Aufbau und die Materialbeschaffung sehr viel Zeit – abgesehen von Space Invaders, dem Spiel mit dem geringsten Aufwand. Die eigentliche Spielzeit leidet dadurch leider. Wenn die Spieler ein Spiel schon kennen, wissen sie natürlich schon, was wo und wie es aufgestellt wird. Dennoch wird der Aufbau wegen dem vielen Material mehr Zeit beanspruchen, als dies bei den meisten anderen Sportspielen der Fall ist. Eine entsprechende Untersuchung im Vergleich mit anderen Bewegungsspielen gäbe hier Aufschluss, ob der hohe Spass-Faktor der BG die verminderte Spielzeit rechtfertigen kann. Ausserdem, sollte man sich in einer Sportlektion lediglich auf ein aufwändiges BG (wie Mario Kart, Assassin's Creed oder Game of Thrones) beschränken.

Nicht zu unterschätzen ist zudem der emotionale Status der Spieler zum Zeitpunkt des Tests. Ich habe versucht die Spiele möglichst neutral einzuführen, um die Resultate als Spielleiter nicht mit meiner Begeisterungsfähigkeit (vgl. Söll, 2011) zu beeinflussen. Was ich jedoch ausser Acht gelassen habe, war, dass sich die Spieler ein gewisses Setting in ihren Turnstunden gewohnt sind und ihre reguläre Sportlehrerin sie normalerweise mit ihrem sehr starken emotionalen Engagement und ihrer hohen Motivationsfähigkeit abholt. Nicht zuletzt deswegen blickte ich mit meiner aufgesetzt trockenen Art in das eine oder andere etwas verdutzte Gesicht bei Spielbeginn. Wie die Spieler mir gegenüber eingestellt waren (sympathisch oder unsympathisch) und wie sie sich selbst an den Testtagen fühlten (gute oder schlechte Laune) hatte also sicherlich auch einen Einfluss auf ihre Haltung gegenüber den neuen Spielen. Des Weiteren hat mich meine Betreuerin völlig zurecht darauf hingewiesen, dass der Fragebogen mit seinen lachenden und traurigen Smileys die Resultate ebenfalls beeinträchtigen kann – nicht zuletzt deshalb setzt beispielsweise das Amt für Mobilität in Basel-Stadt zunehmend auf sie anstatt auf Radarfallen für die Geschwindigkeitskontrolle innerorts (Bau- und Verkehrsdepartement, 2016). Solche Faktoren müssten somit ebenfalls berücksichtigt werden und es müssten weitere Daten erhoben werden, um die Resultate noch aussagekräftiger zu machen. Eine solche Datenerhebung würde indessen den Rahmen einer Bachelor-Arbeit sprengen.

4. Fazit

Zusammenfassend lässt sich schlussfolgern, dass das Bewegungsinteresse der Spieler in BG grundsätzlich sehr hoch ist, was an dem häufigen Lachen zu erkennen ist. Ferner sind in den BG praktisch alle von Landau und Maraun (1993) erwähnten Spielfamilien wieder zu erkennen – mit Ausnahme der Spiele mit motorischer Regelmässigkeit. Ausserdem bieten die BG verschiedenartige Möglichkeiten zum Ausprobieren des Anderen, in Rollen zu schlüpfen und so neue Bewegungserfahrungen zu machen. Dies ist auch in den dargestellten Spielen wiederzuerkennen, wo man beispielsweise die Bewegungen eines Drachens, Donkey Kongs oder Assassinen imitiert. Geräte wie Rollbretter, Gummischläuche aber auch Bats und viele mehr lassen in den vier Spielen einen erfinderischen Umgang mit Dingen zu. BG bieten also den Spielern ein hohes Mass an Bewegungsfreiheit und damit die Möglichkeit selber zu entscheiden, wie anspruchsvoll sie ihre Bewegungen ausführen, wie sie ihre spezifischen Fähigkeiten selber einbringen und welche neuen Herausforderungen sie suchen wollen. Dank dieser integrativen Grundlage schliessen die BG von Natur her niemanden aus und es wird niemand ausgestellt. Durch das lose Regelwerk lassen sich BG extrem abwechslungsreich gestalten und kreativ anpassen. Nach den Resultaten der DSB-Sprint-Studie kommen sie somit den Forderungen an den Sportunterricht aus Schülersicht nach.

Wie schon erwähnt, wird nach Sinning (2005) die Innovationskapazität der Spieler gefördert, indem die Spieler in den Entstehungsprozess mit integriert werden, was sich beim losen Regelwerk der BG automatisch anbietet. Ob und wie stark die Innovationskapazität tatsächlich gefördert wird, lässt sich jedoch in dem kurzfristigen Rahmen meines Projektes nicht beweisen. Die vielen zeitgleich ablaufenden Ereignisse während den BG (beispielsweise die verschiedenen Aliens, welche im Space Invaders gleichzeitig angreifen können) stellen die Spieler aber vor vielseitige Probleme, übertragen ihnen die Verantwortung, diese selbstständig lösen zu müssen und lassen demnach gepaart mit dem hohen Handlungsfreiraum der BG eine Förderung der Kreativität stark vermuten.

Diese gleichzeitigen Ereignisse provozieren zusätzlich die von Lange (2014) in der Funktionslust zusammengefassten Charakteristiken eines pädagogisch sinnvollen Spiels – mit Ausnahme der Scheinhaftigkeit. Die Scheinhaftigkeit wird vielmehr durch den Einsatz von den Medienprodukten möglichst naheliegender Geräte (wie das Unihockeytor, die Matten und Kasten welche lückenlos auf einer geraden Linie angeordnet werden um die Mauer in Game of Thrones zu symbolisieren) und des während des Spiels laufenden Soundtracks aus dem Medienprodukt angestrebt. Als Antwort zu meiner Fragestellung nach den Möglichkeiten um fiktive Welten in der Turnhalle zu imitieren, fand ich somit prinzipiell die Verwendung von passender Musik und passenden Geräten. Wie effektiv diese Möglichkeiten sind, konnte ich nicht beantworteten, da nicht alle Spieler die Medienprodukte kannten. Es scheint jedoch, dass mir dies mit dem Spiel Mario Kart am besten gelungen ist. Ich vermute, dass dies damit zusammenhängt, dass es das bekannteste der vier Medienprodukte ist und dass die in diesem BG verwendeten Spielidee

(Wettrennen), Geräte (Rollbretter, Items, Länder) und Funktionen (Spezialrollen, Charaktere) mit denjenigen des Video-Spiels am meisten übereinstimmen.

Für die Fragestellung nach zentralen Handlungen und Figuren lässt sich aus den Spielen ersehen, dass es vor allem auf den Konflikt-Faktor ankommt – sprich der von Söll (2011) umschriebenen speziellen Anziehungskraft der Sportspiele. Das essenzielle Element, welches aus einem Medienprodukt in die Turnhalle übertragen werden muss, hat immer etwas mit dem Sich-Messen zu tun. Die zentralen Handlungen können somit beispielsweise die kriegerische Auseinandersetzung zweier verfeindeter Gruppen (Game of Thrones) oder die Aufgabe als erster eine vorgegebene Strecke zu absolvieren (Mario Kart) sein. Die zentralen Figuren, welche für ein Bewegungsspiel massgebend sind, haben ebenfalls stets etwas mit diesem Wettkampf zu tun und können nicht Charaktere sein, die keine aktive Handlungskraft im Medienprodukt besitzen.

Auf die gewichtigste Fragestellung nach den Anforderungen an ein Spiel, welches einer ganzen Klasse Spass bereitet, konnte ich leider keine befriedigende Antwort finden. Obwohl meine vier neuen BG einer grossen Mehrheit gefallen, ist es mir nicht gelungen ein Bewegungsspiel zu entwickeln, welches allen ausnahmslos Spass macht. Dies hat wohl mit der von Söll (2011) erwähnten Individualität in Bezug auf die Motivation zu tun. Somit scheint es nicht möglich, allen Bedürfnissen und Erwartungen einer Klasse gleichermassen gerecht zu werden. Es handelt sich also stets um eine Annäherung an den Idealfall. BG scheinen dabei aber sehr positiv abzuschneiden. Ein Vergleich mit anderen Sportspielen wäre hier höchst interessant, um die theoretische Grundlage der BG weiter zu verankern.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Quickback Space Invaders 15
Abbildung 2: Quickback Assassin's Creed 15
Abbildung 3: Quickback Game of Thrones 16
Abbildung 4: Quickback Mario Kart 16

Literaturverzeichnis

Bau- und Verkehrsdepartement. (2016, 18. Januar). *Smileys für mehr Sicherheit – neue Geschwindigkeits-Anzeigegeräte im Einsatz*. Zugriff am 11. Dezember 2017 unter http://www.planungsamt.bs.ch/nm/2016-01-18-bd-003.html

Deutscher Sportbund (Hrsg.). (2006). *DSB-Sprint-Studie. Eine Untersuchung zur Situation des Schulsports in Deutschland*. Aachen: Meyer & Meyer.

Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz. (2017, 26. Oktober) *Einführung Kantonaler Lehrpläne auf der Basis des Lehrplans 21*. Zugriff am 11. Dezember 2017 unter http://www.lehrplan.ch/sites/default/files/einführung_lp21_übersicht%202017-10-26.pdf

Krawitz, R. (1997). *Pädagogik statt Therapie. Vom Sinn individualpädagogischen Sehens, Denkens und Handelns*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Keppel, P. (2017). Spiele gemeinsam auswerten. *Sportpädagogik, 41,* 7-11.

Landau, G. & Maraun, H.-K. (1993). Spielen lernen – genetisch lehren. Gedanken zur Wiederbelebung der Kleinen Spiele. In R. Prohl (Hrsg.), *Facetten der Sportpädagogik* (S. 74-81). Schorndorf: Hofmann.

Lange, H., & Sinning, S. (Hrsg.). (2008). *Handbuch Sportdidaktik*. Balingen: Spitta.

Lange, H. (2014). *Sportdidaktik und Sportpädagogik. Ein fachdidaktischer Grundriss*. München: Oldenbourg.

Senninger, T. (2000). *Abenteuer leiten – in Abenteuern lernen. Methodenset zur Planung und Leitung kooperativer Lerngemeinschaften für Training und Teamentwicklung in Schule, Jugendarbeit und Betrieb*. Münster: Öktopia.

Sinning, S. (2005). Spiele erfinden & erfinderisch spielen!. *Sportpädagogik, 29*, 4-8.

Söll, W. (2011). *SPORTunterricht sportUNTERRICHTEN*. Schorndorf: Karl Hoffmann.

Sutter, M. (2010). *Burner Games. Kleine Spiele mit grossem Spassfaktor*. Muttenz: MS Games.

Sutter, M. (2012, 09. September). *Burner Games*. Zugriff am 11. Dezember 2017 unter https://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2012/09/09_12_Burner_Games_d.pdf

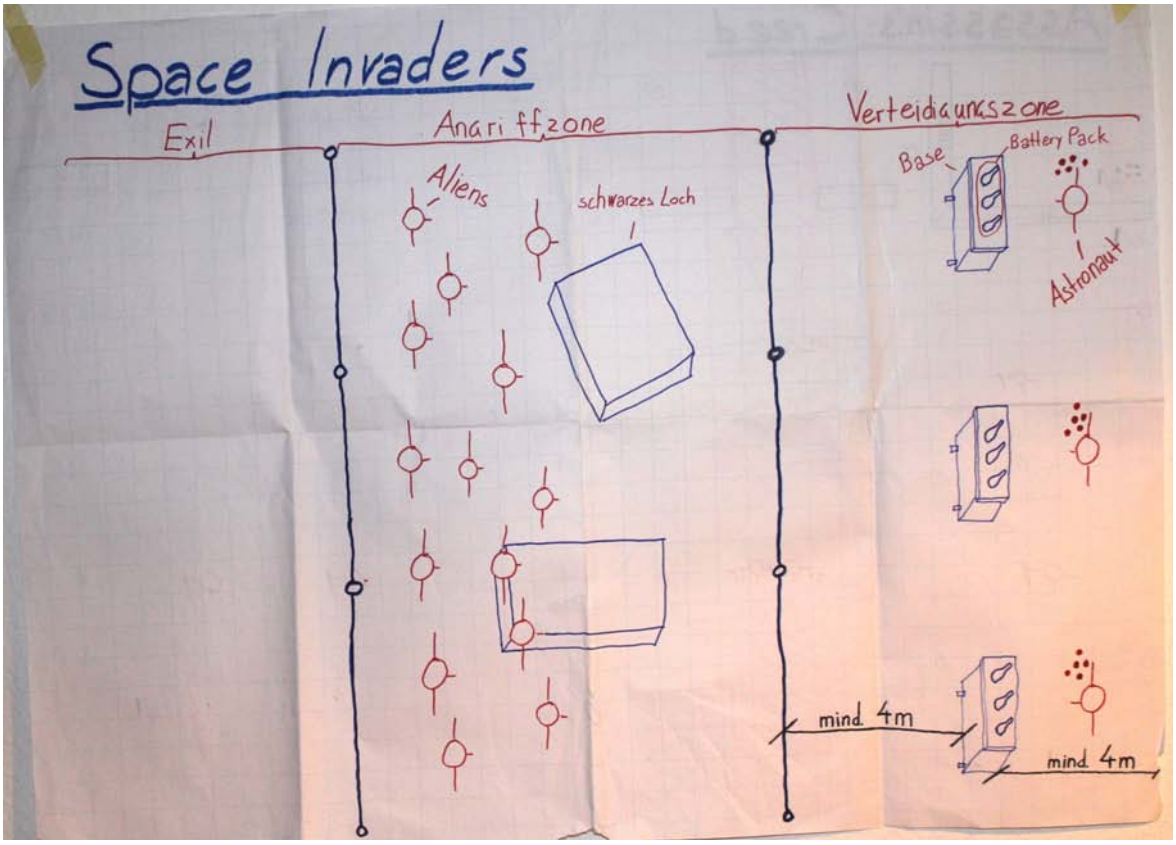
Sutter, M. (o.J.). *Spiel als Lifestyle. Burner Games*. Zugriff am 11. Dezember 2017 unter https://burnermotion.ch/de/ueber-uns/

Sutton-Smith, B. (1978). *Die Dialektik des Spiels*. Schorndorf: Karl Hoffmann.

1.1. Space Invaders

Ein absoluter Video-Game- Klassiker. Drei mutige Astronauten wurden zum letzten Verteidigungsposten vor der Erde, den drei Bases (Schwedenkasten), geschickt und sind die letzte Hoffnung der Menschheit, die anströmenden Aliens zu vertreiben. Sie haben das Ziel den Angriff der Aliens zu unterbinden, indem sie alle Aliens ins Exil schicken. Geschosse (Bälle) fliegen in diesem Spiel wild umher, wobei die Astronauten versuchen Ausserirdische zu treffen, während die Aliens versuchen die Battery-Packs (je drei Keulen auf Schwedenkasten) der Bases auszuschalten, denn dieses betreibt das Schutzschild um die Erde. Die Battery-Packs dürfen nicht wieder aufgestellt werden. Werden Astronauten von einem Alien getroffen, verlieren sie Energie und müssen sich wieder aufladen indem sie die Wand hinter sich berühren. Es ist ihnen also erlaubt zu versuchen Bälle abzuwehren, wenn sie einen Sprint zur Wand riskieren wollen. Während die Astronauten nicht aus ihrer Verteidigungszone dürfen, bleiben die Aliens in der Angriffszone. Wird ein Alien getroffen, muss es in das Exil. Aus dem Exil kann es sich selbst direkt durch einen Keulen- oder Astronauten-Treffer befreien. Wenn sonst eine Keule getroffen wird, darf der Ausserirdische, der schon am längsten im Exil war, zurück. Da sich die Angriffszone in einem unstabilen Feld des Weltalls befindet, gibt es dort zwei schwarze Löcher (dicke Matten), die den Angriff der Aliens erschweren, hinter denen sie sich jedoch nicht verstecken dürfen. Vor Spielbeginn erhalten die Astronauten alle Bälle (~15). Man darf mit dem Ball laufen. Fangball, Kopf, Abtupfen und Linienübertritt beim Werfen zählen nicht als Treffer. Mit dem Ball in der Hand abwehren zählt jedoch als Treffer. Nach Bällen darf man fischen (ein Bein muss dabei in der eigenen Zone bleiben). Die Bases können je nach Fertigkeiten der Spielgruppe verschieden weit weg von der Grenze zwischen Angriff- und Verteidigungszone aufgestellt werden. Damit auf Gymnasial-Stufe ein ordentlicher Spielfluss entsteht, sollten sie jedoch mindestens 4m von der Wand und mindestens 4m von der Zonengrenze entfernt aufgestellt werden.

1.2. Der Aufbau des Spiels Space Invaders



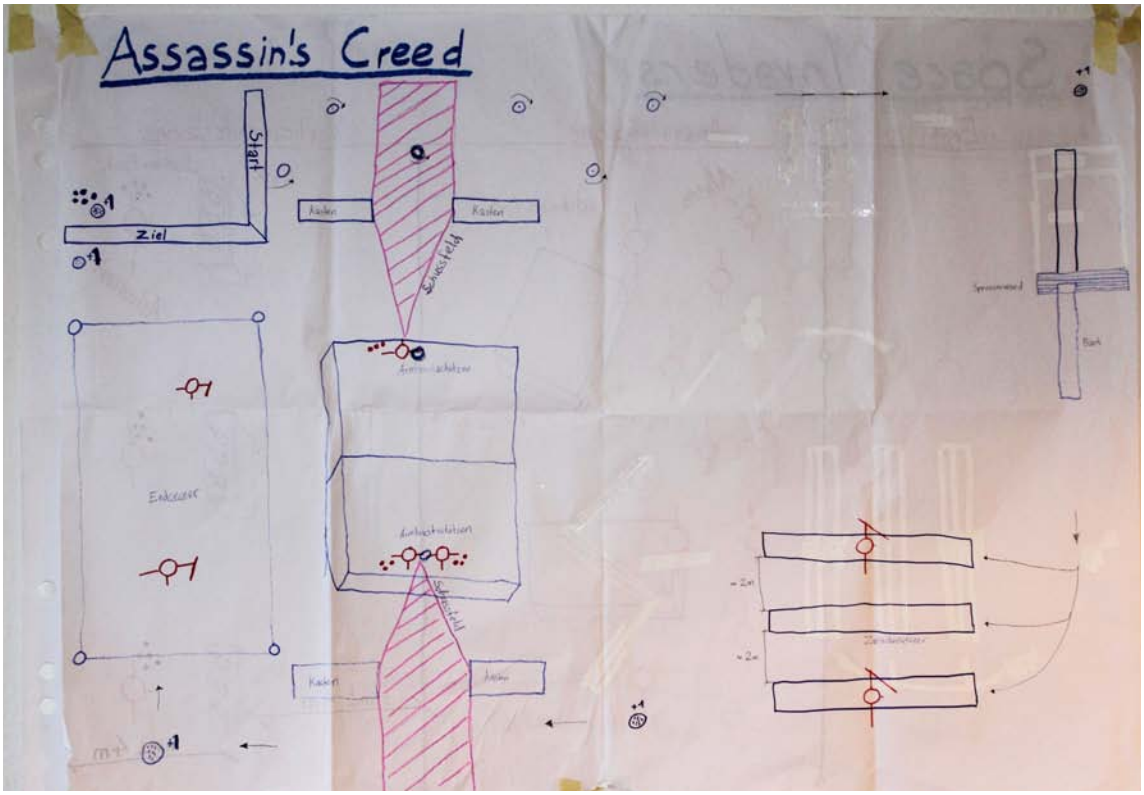
1.3. Impressionen des Spiels Space Invaders

2.1. Assassin's Creed

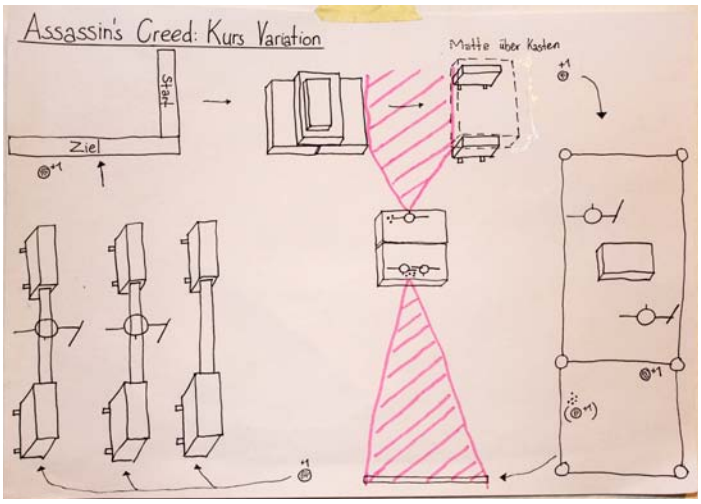
Mit einem Bat bewaffnet machen sich die Assassinen auf, eine Welt voller tückischer Probleme zu bewältigen. Ziel ist dabei während 10 Minuten möglichst viele Hindernisse zu überwinden. Pro gelungenes Hindernis erhält ein Spieler eine Waschklammer (siehe +1 auf dem Plan) und kann dort zwischenspeichern. Der Templer-Orden (gespielt vom gegnerischen Team) versucht dies mit aller Kraft zu verhindern. Strategisch sinnvolle Punkte besetzen die Tempelritter für sich (siehe rote Spieler auf Plan). Gewisse Tempelritter sind mit einem Bat bewaffnet und spielen als Schwertkämpfer. Bei ihnen gibt es einen Kampf gegen den Assassinen, der das jeweilige Hindernis überwinden will. Dabei hat der Tempelritter das Ziel, seinen Gegner mit dem Bat zu treffen, während die Assassinen versuchen ohne Treffer das Hindernissende zu erreichen. Trifft sogar der Assassine einen Tempelritter, so müssen ihn beide am Hindernis platzierten Tempelritter passieren lassen. Die zwei Tempelritter auf den drei Bänken können Assassine nur treffen, wenn sich diese auf der gleichen Bank wie sie selber befinden, sie dürfen jedoch hin und her springen (Die Bänke sollten ca. 2m voneinander entfernt aufgestellt werden, ansonsten können die Tempelritter auf zwei Bänke gleichzeitig stehen). Andere Tempelritter sind mit Geschossen (zwei bis drei Bälle pro Spieler) bewaffnet und spielen als Armbrustschützen. Sie haben jedoch bloss ein kleines Schussfeld. Wenn ein Armbrustschütze einen Assassinen trifft, der Templerritter durch eine Berührung mit dem Bat gewinnt oder der Assassine von einem Hindernis stürzt, muss der Assassine zurück zum letzten Zwischenspeichers (auf dem Plan mit +1 markiert), ansonsten darf er weiter. Gibt es einen Treffer ausserhalb des Schussfeldes, so darf der Assassine ebenfalls weiter. Gehen den Armbrustschützen die Geschosse aus, müssen sie diese selber wieder einsammeln.

Erfolgreich im Ziel angekommen, kann sich der Assassine einmalig ein Geschoss schnappen und versuchen einen Armbrustschützen zu treffen. Gelingt ihm dies, so darf er sich zusätzlich eine Klammer nehmen. Während dem Spiel dürfen die Tempelritter ihre Positionen untereinander wechseln. Alle Positionen müssen jedoch stets besetzt sein (abgesehen natürlich vom Wechsel). Nach jedem Treffer (als Armbrustschütze oder Schwertkämpfer) muss der Tempelritter sich umgehend eine Klammer von einem Zwischenspeicher holen und darf somit ebenfalls kurzfristig seinen Posten verlassen (aber Achtung! Das muss schnell geschehen damit in der Zwischenzeit nur möglichst wenige Assassinen durchkommen). Nach den 10 Minuten werden die Rollen gewechselt. Welches Team gewinnt mehr Klammern?

2.2. Der Aufbau des Spiels Assassin's Creed



2.3. Der Aufbau der Kursvariation für das Spiel Assassin's Creed



2.4. Impressionen des Spiels Assassin's Creed

3.1. Game of Thrones

Winter is coming! Der Vormarsch der Wiedergänger ist nicht zu stoppen, aber wie lange können sie davon aufgehalten werden, die Mauer zu zerstören? Die Zeit wird gestoppt. Nach dem ersten Durchgang werden die Rollen gewechselt. Welches Team kann die Wiedergänger länger aufhalten?

1. Basis Version:

Menschen müssen versuchen Wiedergänger mit Geschossen (Bällen) zu treffen bevor diese die Mauer, niederreissen, die Teile in ihre Heimat befördern und dort genau gleich nochmals aufbauen. Die Mauer setzt sich aus einer Materialinstallation von Schwedenkästen, mittleren und grossen Mattenwagen und einem Unihockeygoal zusammen (siehe Spielplan) Wenn sie keine Geschosse mehr haben, dürfen die Menschen ins gegnerische Feld um ihre Geschosse zurück zu holen. Im gegnerischen Feld dürfen sie jedoch keine Wiedergänger berühren oder anderwärtig behindern und sie dürfen bloss von hinter ihrer Mauer schiessen. Auf die Mauer klettern ist nicht erlaubt.

Wird ein Wiedergänger getroffen muss er sofort zurück und die eigene Wand berühren bevor er wieder ins Spiel eingreifen darf – ein gerade transportiertes Mauerstück muss er umgehend fallen lassen. Materialien dürfen bloss als Ganzes transportiert werden, wobei die Kästen nicht blockiert werden sollen und die Menschen keine Materialien festhalten dürfen. Man darf mit dem Ball laufen. Fangball, Kopf, Abtupfen und Linienübertritt beim Werfen zählen nicht als Treffer. Am besten markiert man die Zonengrenzen mit Klebeband (bestehende durchgehende Hallenlinien tuen es jedoch auch).

2. Variante „Drachen und Weisse Wanderer“

In dieser Variante besetzt das Spiel neben Menschen und Wiedergänger weitere Rollen:

- Drachen: Sie sind ausgerüstet mit einem zweiten Bändel und einem Bat und können auch im Land vom ewigen Winter Wiedergänger oder Weisse Wanderer angreifen (nicht aber in deren Heimatzone). Sie haben zwei Leben. Wird ein Drache zweimal von einem Weissen Wanderer getroffen, muss er zurück seine eigene Wand berühren und zusätzlich seine Rolle mit einem anderen Menschen wechseln, indem er diesem seinen zweiten Bändel übergibt.
- Weisse Wanderer: Sie sind ebenfalls ausgerüstet mit einem zweiten Bändel und einem Bat und haben auch zwei Leben – können also zwei Schüsse oder Bat-Treffer überleben, bevor sie zurücklaufen, ihre Wand berühren und ihre Rolle mit einem anderen Wiedergänger tauschen müssen. Mit ihrem Bat können sie sich gegen Bälle oder Bat-Angriffe wehren.

3. Variante “Jon Snow und Night King”

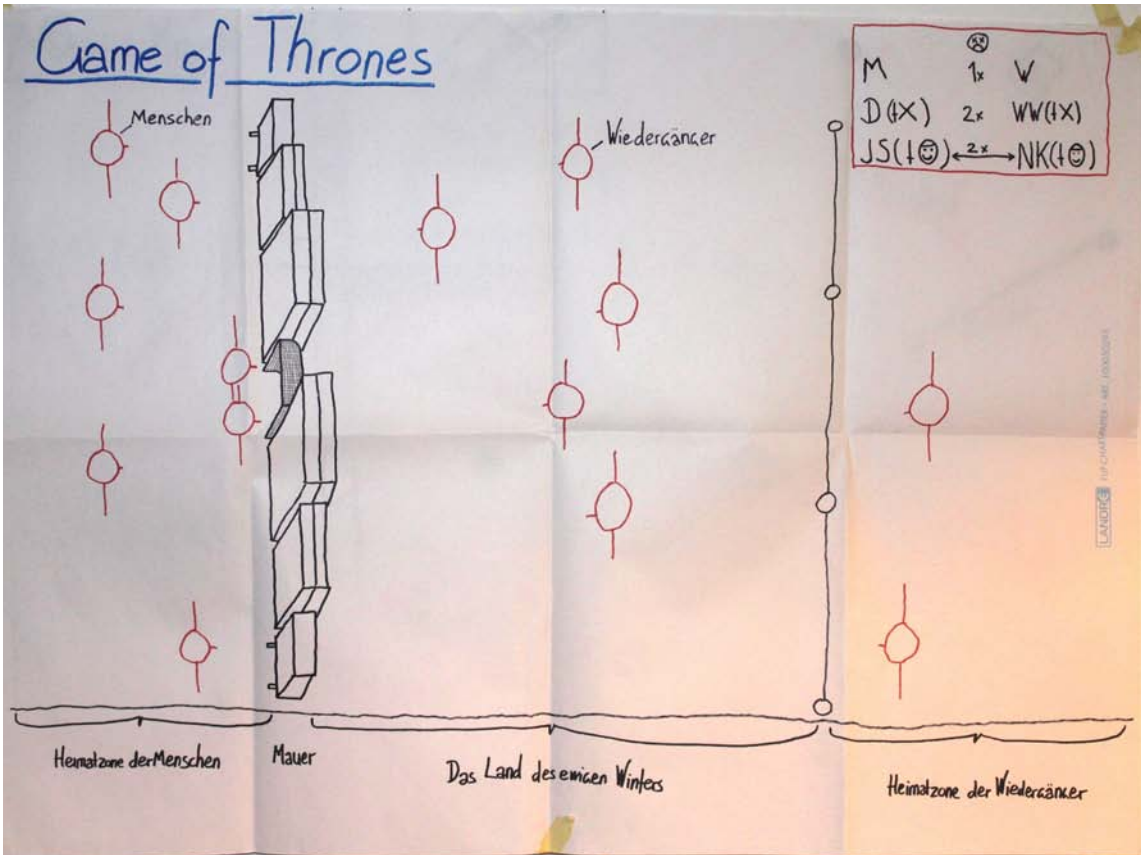
In dieser Variante kommen zwei weitere Charaktere aus der TV-Serie vor.

- Jon Snow: Er trägt einen Bändel als Kopfband und besitzt ein Bat. Er kann alle Gegner angreifen (nicht aber in deren Heimatzone) und ist immun gegen Wiedergänger und Weisse Wanderer. Er Stirbt erst beim zweiten Treffer vom Night King (muss zuerst seine Wand berühren und dann für 30 Sekunden als Drache weiterspielen, bevor ihn der Spielleiter durch ein Zeichen wiederbelebt).

- Night King: Er trägt ebenfalls einen Bändel als Kopfband und besitzt ein Bat. Er kann alle Gegner angreifen und ist immun gegen Menschen und Drachen. Er stirbt erst beim zweiten Treffer durch Jon Snow (muss zuerst seine Wand berühren und dann für 30 Sekunden als Weisser Wanderer weiterspielen, bevor ihn der Spielleiter durch ein Zeichen wiederbelebt).

  Kommentare:
- Ab Level 1 müssen sich die Menschen vor Weissen Wanderer (in Level 2 auch vor dem Night King) in Acht nehmen, wenn sie Bälle einsammeln wollen, denn werden sie von diesen mit dem Bat berührt, müssen sie wieder in ihre Heimatzone zurück und ihre Wand berühren.
- Rollenwechsel: Bevor die gleiche Person wieder Drache oder Weisser Wanderer sein darf, müssen alle Teammitglieder die Rolle ein Mal übernommen haben.
- Wiedergänger und Weisse Wanderer dürfen Jon Snow festhalten damit der Night King diesen zwei Mal treffen kann, sie müssen aber mit der Wut der Drachen rechnen und wenn sie getroffen werden, sterben sie natürlich trotzdem.
- Gegen Ende des Spiels kommt es vor, dass alle Menschen hinter ihrem letzten Mauerstück warten und es für die Wiedergänger fast unmöglich wird das Spiel zu gewinnen. In diesem Fall soll der Spielleiter eingreifen und auf drei zählen. Bei drei müssen dann alle Menschen ihre Bälle geworfen haben.

3.2. Der Aufbau des Spiels Game of Thrones



3.3. Impressionen des Spiels Game of Thrones

4.1. Mario Kart

Eines der beliebtesten Racing-Games. Wer ist als schnellster im Ziel?

1. Basisversion

Es wird ein Kurs aufgebaut bei welchem vier Runden gefahren werden. Man ist jeweils zu viert im Team. Um eine Person (Antrieb) schnallt der Fahrer einen Gummischlauch, sitzt auf seinem Kart (Rollbrett) und lässt sich so ziehen. Die dritte Person spielt als Lenkrad, stösst also den Fahrer von hinten an und probiert ihn in die gewünschte Richtung zu manövrieren. Der vierte kann in jeder Welt (Vulkan, Palmenwald, Eisland, Mario's Piste) eine Spezialrolle (siehe unten) übernehmen und so versuchen die Gegner zu behindern. Zusätzlich darf er, wenn er an einem Ballwagen (Fragezeichen) vorbeikommt, blind ein Item ziehen und dieses dem Fahrer übergeben. Trifft der Fahrer anschliessend ein gegnerisches Team damit, müssen sich diese dreimal um ihre Achse drehen. Bodenauf, Kopf und Fangball zählen nicht als Treffer. Nach jeder Runde wechseln die Rollen, so dass schlussendlich jeder einmal auf dem Kart war.

Spezialrollen:

- Pingus: dürfen sich im Bereich zwischen den zwei Linien im Eisland Gegnern in den Weg stellen (ohne Hände)
- Diddy Kong: darf Gegnern im Palmenwald eine Kokosnuss (Medizinball) in den Weg rollen
- Piranha Pflanzen: darf auf Mario's Piste Gegner mit seinem Bat aufhalten
- Flammenmonster: muss immer mit einem Fuss auf einem Pad im Vulkan-Land stehen, aber darf Gegner mit den Händen (maximal drei Sekunden) festhalten (sofern es dies schafft, ohne dass sich die Gegner losreissen können)

2. Variante „Spezialitems"

Jedes Item hat seinen eigenen Effekt:

- rote Schildkrötenpanzer (Bälle): Purzelbaum
- grüne Schildkrötenpanzer (Bälle): 3 Liegestütz
- gelbe Bananen (Bälle): sich 3 Mal im Kreis drehen
- blaue Eisblöcke (Bälle): 2 Sekunden flach auf den Boden liegen (am Hallenrand)

3. Variante „Charaktere"

Jedes Team wählt einen Charakter, zu welchem ein charakteristisches Item passt:

- Donkey Kong (Banane)
- Peach (Eisblock)
- Yoshi (grüner Schildkrötenpanzer)
- Mario (roter Schildkrötenpanzer)

Trifft der Fahrer mit seinem charakteristischen Item einen Gegner, so muss dieser als Bestrafung nicht bloss die mit dem Item verbundene Aktion ausführen, sondern zusätzlich zum letzten Fragezeichen zurückfahren und dort ein Item rausholen.

4. Variante: „Balloons"

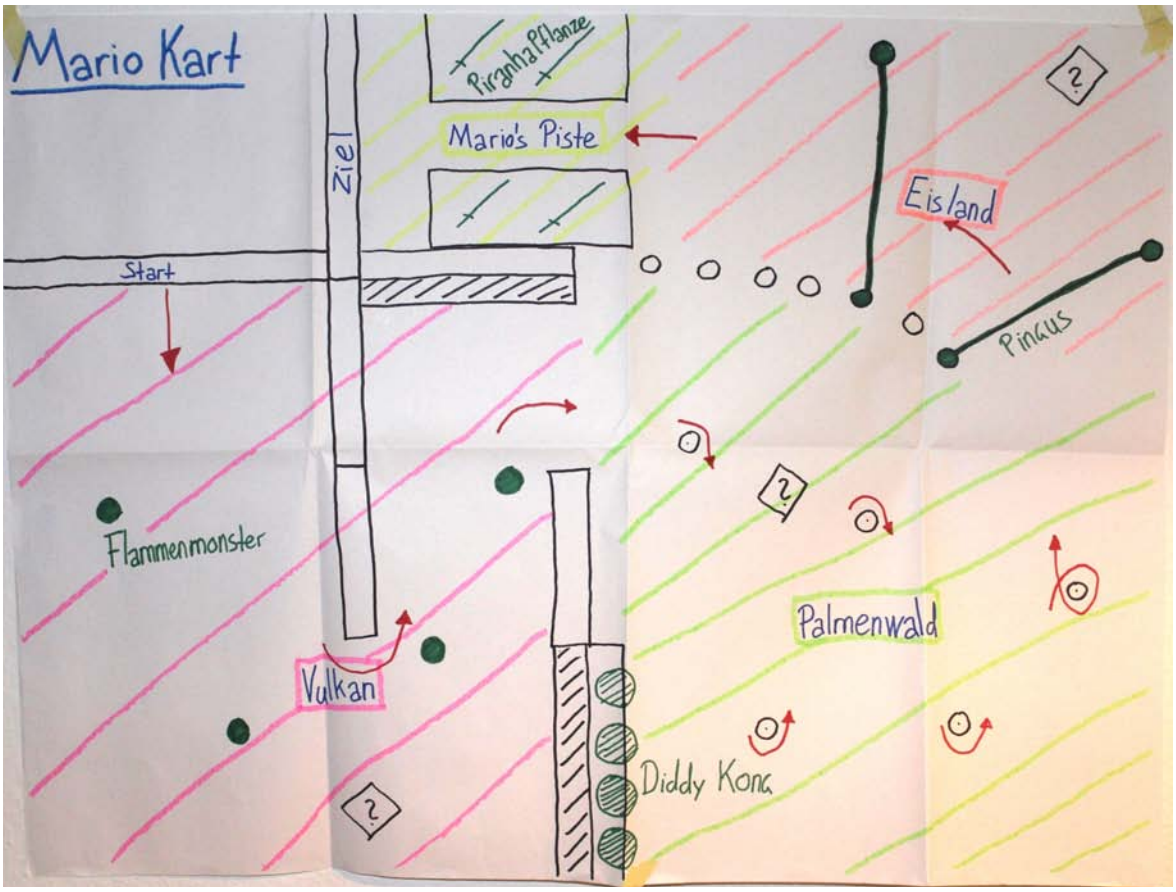
Hier ist man zu dritt im Team. Es gibt keine Spezialrolle mehr. Dafür erhält jedes Team zu Beginn drei Waschklammern. Im Gegensatz zum Basis-Spiel geht es hier jedoch nicht darum möglichst schnell eine vorgegebene Strecke zu absolvieren. Man darf also in jede Richtung fahren. Das Lenkrad holt Items und bringt diese dem Fahrer (das Team darf jeweils bloss ein Item besitzen), welcher nun versucht einen gegnerischen Fahrer zu

treffen. Dabei dürfen ihn Antrieb und Lenkrad schützen. Gelingt dies muss das getroffene Team dem erfolgreichen Team eine Waschklammer abgeben. Beim Waschklammeraustausch zählt ein weiterer Treffer (auch von einem nicht involvierten Team) nicht. Es wird 5 Minuten gespielt. Gewonnen hat das Team, welches am Schluss die meisten Klammern besitzt. Fahrer, Lenkrad und Antrieb dürfen während dem Spiel ihre Rollen innerhalb vom Team beliebig wechseln.

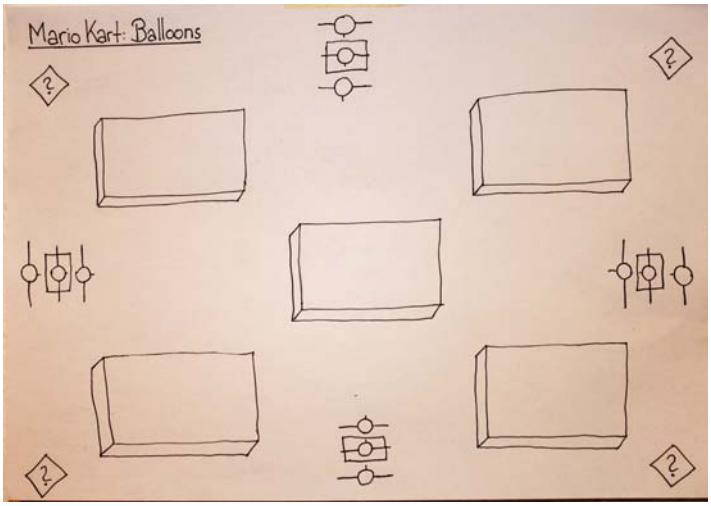
Kommentare:

- Mario Kart bietet sich besonders an um weitere Charaktere (aus dem Video-Spiel) zu integrieren und um eigene Kurse oder Spezialrollen zu erfinden.
- Über mehrere Hallen hinweg könnte das Spiel in einem BG-Turnier (gegebenenfalls auch als Finalspiel) Anwendung finden. Da hätte man genügend Platz auch noch Abkürzungen, Umwege und Streckenteilungen einzubauen.

4.2. Der Aufbau des Spiels Mario Kart



4.3. Der Aufbau des Spiels Mario Kart: Balloons



4.4. Impressionen des Spiels Mario Kart

5.1. Quickback-Bogen

Ich kannte das **Medienprodukt** bereits.			
Ich fand der **Transfer der** Spielidee in die Sporthalle hat geklappt.			
Ich fühlte mich beim Spiel in die **Welt** des Medien-produktes versetzt.			
Ich habe die **Spielidee**, die **Regeln** und den **Ablauf** verstanden.			
Das Spiel hat mir **Spass** gemacht.			
Das Spiel war **anspruchsvoll** – man musste mitdenken.			
Das Spiel war **fair**.			
Ich konnte mich **viel bewegen** während des Spiels.			
Änderungen/Variationen sind möglich			

Das würde ich ändern (Variationen/Rollen/Regeln/Benützung anderer Materialien zur "Weltesimulation"):

Originalitätserklärung

Ich versichere hiermit, dass ich die vorgelegte Arbeit selbstständig angefertigt und keine anderen als die in der Arbeit angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäss aus Quellen entnommen wurden, habe ich als solche gekennzeichnet. Darüber hinaus bestätige ich, dass die vorgelegte Arbeit nicht an einer anderen Hochschule als Abschluss-, Seminar- oder Projektarbeit oder als Teil solcher Arbeiten eingereicht wurde. Ich bin mir bewusst, dass Plagiate gemäss § 22 der Ordnung für das Bachelorstudium «Sport, Bewegung und Gesundheit» an der Medizinischen Fakultät der Universität Basel vom 21. Oktober 2013 als unlauteres Prüfungsverhalten gewertet werden und kenne die Konsequenzen eines solchen Handelns.

11.12.2017 (Datum) (Unterschrift)

Hiermit bestätige ich, dass die Publikation der vorliegenden Bachelorarbeit oder Teile des Inhalts – auch in Auszügen bzw. als Zusammenfassungen oder in Rohdatenform – sowie die Abgabe der Autorenrechte (auch unentgeltlich) an Verlage oder Dritte stets der Einwilligung des Gutachters bedarf.

11.12.2017 (Datum) (Unterschrift)