

202-104

DGUV Information 202-104



komm **mit** mensch
Sicher. Gesund. Miteinander.

Inklusiven Sportunterricht sicher und attraktiv gestalten: Goalball

Inhaltsverzeichnis

Einleitung – Inklusion im Sportunterricht	3
Hintergrund – Förderschwerpunkt Sehen	4
Schülerinnen und Schüler mit Sehbehinderung im Sportunterricht	5
Was ist Goalball?	8
Spielidee	9
Spielfeld und Spielzeit	9
Wichtige Regeln für den Spielverlauf	12
Spielleitung	12
Materialien	14
Auf einen Blick	16
Das Unterrichtsmaterial	18
Baustein I: Sensibilisierung mit Eigenerfahrungen unter der Augenklappe	18
Baustein II: Orientierung im Raum	21
Baustein III: „Wohin mit dem Ball?“ – Passen	24
Baustein IV: „Weg mit dem Ball?“ – Würfe auf das Tor	28
Baustein V: „Defense!“ – Verteidigung im Goalball	33
Baustein VI: „Drei gegen drei“ – das Zielspiel Goalball	37
Hintergrundwissen zur Entwicklung der Inklusionsdebatte	41
Anhang	43

Impressum

Deutsche Gesetzliche
Unfallversicherung e.V. (DGUV)

Glinkastraße 40
10117 Berlin
Telefon: 030 13001-0 (Zentrale)
Fax: 030 13001-9876
E-Mail: info@dguv.de
Internet: www.dguv.de

Sachgebiet Schulen des Fachbereichs
Bildungseinrichtungen der DGUV

Diese Publikation wurde von der Unfallkasse Berlin
übernommen.

Text und Idee: Dr. Martin Giese, Johannes Günther
Redaktion: Kirsten Wasmuth, Maria Kemnitz,
Unfallkasse Berlin

Bildnachweis: Ralf Kuckuck, DBS-Akademie

Ausgabe: April 2020

DGUV Information 202-104
zu beziehen bei Ihrem zuständigen Unfallversicherungs-
träger oder unter www.dguv.de/publikationen

Einleitung – Inklusion im Sportunterricht

Inklusion verfolgt das Ziel, die volle gesellschaftliche Teilhabe von Menschen, die von Ausgrenzung betroffen oder bedroht sind, zu fördern. Rechtsgrundlage ist dabei das 2009 von der Bundesregierung ratifizierte *Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen* der Vereinten Nationen. Zu überwinden sind in diesem Sinne Exklusionsprozesse, die beispielsweise durch den sozialen Status, das Geschlecht, die sexuelle Orientierung, die religiöse Zugehörigkeit, die Ethnizität oder durch eine Behinderung bedingt sind. Im schulischen Kontext geht es üblicherweise darum, mehr Schülerinnen und Schüler mit und ohne Behinderungen länger gemeinsam zu unterrichten. Im Unterschied zu anderen schulischen Reformprojekten handelt es sich beim Inklusionsprozess also nicht um eine unverbindliche bildungspolitische Willensbekundung, sondern um eine juristisch verbindliche völkerrechtliche Verpflichtung.

Lag der sogenannte Inklusionsanteil im Schuljahr 2008/09 in diesem Sinne noch bei 18,4 Prozent, ist er bis zum Schuljahr 2013/14 bereits auf 31,4 Prozent angestiegen. Der Inklusionsanteil gibt dabei an, wie viele Schülerinnen und Schüler (Primarbereich und Sek. I) in Bezug auf die Gesamtheit aller Schulkinder mit einem sonderpädagogischen Förderbedarf auf einer allgemeinbildenden Schule unterrichtet werden. Da gleichzeitig allerdings auch die Anzahl an Schülerinnen und Schülern, bei denen ein sonderpädagogischer Förderbedarf diagnostiziert wurde, um 13 Prozent gestiegen ist, hatte die Steigerung des Inklusionsanteils bisher allerdings noch keine nennenswerten Auswirkungen auf die absolute Zahl an Kindern, die auf einer Förderschule unterrichtet werden.

Insbesondere für die Lehrkräfte an den allgemeinbildenden Schulen bedeutet Inklusion, dass sie u. a. im Kontext von Behinderung mit einer neuen Dimension von Heterogenität konfrontiert werden, für die sie ggf. nicht situationsadäquat ausgebildet sind. Diese Situation konstruktiv zu wenden, könnte bedeuten, zunehmende Heterogenität als pädagogische Herausforderung zu verstehen, der es sich – auch aus Gründen der eigenen Lehrergesundheit – positiv anzunehmen lohnt. In diesem Sinne möchte das vorliegende Unterrichtsmaterial, das exemplarisch den Sportunterricht von Schulkindern mit Sehschädigung in den Fokus nimmt, am Beispiel der paralympischen Sportart Goalball Mut machen, sich in kleinen Schritten auf den Weg zu begeben und das gemeinsame Lernen von Menschen mit und ohne Behinderungen zu begrüßen.

Hintergrund – Förderschwerpunkt Sehen

Handelt es sich bei den Sinnesbehinderungen (Förderschwerpunkte Hören und Sehen) um die kleinsten Förderschwerpunkte, ist die Wahrscheinlichkeit, im inklusiven Sportunterricht tatsächlich auf Schülerinnen oder Schüler mit einer hochgradigen Seh- oder Hörbehinderung zu treffen, relativ gering. Andererseits erfordern aber insbesondere diese Schülerinnen und Schüler häufig spezifische Unterrichtssettings. Dabei ist allerdings zu beachten, dass Augenkrankheit nicht gleich Augenkrankheit, Sehbehinderung nicht gleich Sehbehinderung und paradoxerweise nicht einmal Blindheit gleich Blindheit ist. Ein Schulkind, dessen Sehbehinderung in der Sporthalle ggf. kaum auffällt, kann beispielsweise unter den wechselnden Lichtverhältnissen auf einem Trimm-dich-Pfad, wo sich Licht und Schatten auf dem Waldboden ständig abwechseln, plötzlich völlig orientierungslos sein.

Deshalb ist ein *zentraler Hinweis*, mit den Schulkindern mit Sehbehinderung – und je nach Alter mit den Erziehungsberechtigten – ins Gespräch darüber zu kommen, was sie tatsächlich sehen und was helfen kann, die Orientierung zu verbessern. Insbesondere Lehrkräfte an allgemeinbildenden Schulen seien explizit ermutigt, das Gespräch über das Sehen zu suchen. Fragen Sie in der Sporthalle, was die Lernenden sehen, und lassen Sie sich ggf. Geräteaufbauten oder Spielsituationen beschreiben.

Wichtig ist ein Klima zwischen Lehrkräften sowie Schülerinnen und Schülern, aber auch zwischen den Schulkindern, in dem es selbstverständlich ist, über individuelle Einschränkungen zu reden und Hilfe einzufordern. Denn eine (Seh-)Behinderung ist in vielen Fällen keine individuelle Eigenschaft eines Individuums, sondern durch unpassende äußere Arrangements hergestellt. Wird beispielsweise ein Ballspiel mit einem Ball gespielt, der nicht akustisch wahrnehmbar ist und zudem wenig farblichen Kontrast gegenüber dem Hallenboden bietet, sind Schulkinder mit Sehbehinderung von diesem Spiel nicht wegen ihrer Augenkrankheit ausgeschlossen, sondern wegen eines unpassenden Spielgeräts. Mit einem gut sichtbaren Klingelball, der ansonsten ähnliche Spieleigenschaften aufweist, wäre die Teilnahme am Spiel u. U. problemlos möglich und die Augenkrankheit würde sich nicht behindernd auswirken.

In der Praxis geht es darum, zusammen mit den jeweiligen Schülerinnen und Schülern zu klären, wie das vorhandene Sehvermögen in der jeweiligen (sportlichen) Situation optimal genutzt werden kann. Unter dieser Perspektive kann es beispielsweise um Fragen gehen, welche Ballfarbe am günstigsten ist, wie viel Licht in der Sporthalle nötig ist oder ob es hilft, wenn das Schulkind mit Sehbehinderung beispielsweise über einen Bodenpass und nicht direkt angespielt wird.

Schülerinnen und Schüler mit Sehbehinderung im Sportunterricht



Ohne damit Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben, sollen an dieser Stelle einige allgemeine Handlungsempfehlungen zum Umgang mit Schülerinnen und Schülern im inklusiven Sportunterricht gegeben werden, die eine hochgradige Sehbehinderung haben oder blind sind. Weil solchen Handlungsempfehlungen der Charakter eines Rezeptbuches anhaftet, sei explizit erwähnt, dass diese Handlungsempfehlungen nicht so zu verstehen sind, dass sich inklusiver Sportunterricht einfach mit ein paar „Tricks“ realisieren ließe. Das Gegenteil ist vielmehr der Fall: Inklusive Unterrichtssettings sind in den seltensten Fällen einfach. Sie bedürfen neben einer hohen fachlichen Expertise einem beständigen – manchmal auch widerständigen – Abstimmungsprozess zwischen allen Beteiligten, wobei neben den Unterrichtsprinzipien der Differenzierung und der Individualisierung die Handlungsempfehlungen ggf. Hilfen geben können.

Das sollte vorab in der Sportfachschaft geklärt werden ...

- Einheitliche Bezeichnungen für die unterschiedlichen Seitenwände bzw. Eingänge in den Hallen absprechen, damit die Schülerinnen und Schüler mit Sehbehinderung einen sprachlich verlässlichen Orientierungsrahmen haben.
- Einheitliche Absprachen treffen, wo in den Sportstätten beispielsweise Musikquellen positioniert werden.
- Einheitliche Absprachen treffen, wie beispielsweise im Schwimmbad das Ende des Beckens angekündigt wird (z. B. Gymnastikmatten vom Rand ins Wasser legen).
- Eine Absprache treffen, wer sich in die Belange von Schülerinnen und Schülern mit einer Sehschädigung einarbeitet.

! Das sollte
• ich beachten

- **Wichtig:** Blinde Schülerinnen und Schüler müssen sich (Sport-)Räumlichkeiten systematisch in unterschiedlichen Bewegungsformen erschließen, um sich während des sportlichen Handelns so gut wie möglich orientieren zu können. Es müssen entsprechende Absprachen getroffen werden, wie und wo für diese Orientierungsleistungen Räume und Zeit bereitgestellt werden.

Das sollte ich als Lehrkraft beachten ...

! Das sollte
• ich beachten

- **Wichtig:** Mit den Lernenden besprechen, was sie sehen und wie viel Licht in der Sporthalle nötig ist. Die Sehleistung kann sich mit unterschiedlichen Lichtverhältnissen stark verändern und heller ist nicht automatisch besser.
- Klären, ob der Schule ein augenärztliches Gutachten vorliegt, das Aussagen zu Sportempfehlungen macht oder Sportverbote ausspricht. Das Gutachten ist bindend (im Zweifel Kontakt mit dem sonderpädagogischen Dienst und/oder den Eltern suchen).
- Ein Klima schaffen, das Schülerinnen und Schüler ermutigt, mitzuteilen, ob bzw. in welchen Situationen Hilfe benötigt wird und wie diese konkret aussehen könnte.
- Orientierungshilfen im Bewegungsraum in Absprache mit den Lernenden nutzen, z. B. markante Punkte (Türen etc.) oder Schallquellen (z. B. Musikplayer).
- Geräteaufbau, Hindernisse und objektive Gefahren vorab benennen und/oder ggf. aus der Nähe visuell oder taktil erkunden lassen.
- Gefahrenquellen systematisch beseitigen: keine offenen Türen, keine Taschen im Bewegungsraum, Bänke sichern oder zur Seite räumen etc.
- Wenn eine Teilnahme an bestimmten Unterrichtsinhalten (z. B. schnelle Ballspiele) nicht möglich ist, ggf. individuelle Alternativen im Rahmen einer Kleingruppe schaffen (ggf. über eine zweite Lehrkraft oder mit Unterstützung einer Integrationskraft).
- Ggf. sind Formen des direkten Führens hilfreich: In Absprache mit den Lernenden sind Handfassung, Staffelstab, ein kurzes Seil oder z. B. das Halten am Ellbogen des Sehenden etc. möglich.
- Vorab überlegen, ob Schülerinnen und Schüler mit Sehschädigung alle Rollen im Spiel übernehmen können oder – beispielsweise aus Sicherheitsaspekten – nur bestimmte Aufgaben möglich erscheinen (z. B. Brenner beim Brennball).
- Bei der Verwendung von Bällen, Matten, Materialien etc. – in Absprache mit den Lernenden – auf einen möglichst hohen Kontrast zum Hallenboden achten.
- Für die Kennzeichnung von Mannschaften keine Parteibänder, sondern (neon-)farbige Shirts verwenden.

Das sollte ich als Lehrkraft vermeiden (Unfallgefahr) ...

- Bewegungssituationen mit sehr vielen, sich durcheinander bewegendenden Kindern auf engem Raum: Dies kann Zusammenstöße provozieren.
- Die Verwendung von harten und schnellen Bällen bei Ballspielen.
- Freie und schnelle Bewegung der Lernenden im Raum (z. B. Fang- oder Laufspiel), wenn z. B. schon Gerätestationen aufgebaut sind.
- Auf Schnelligkeit ausgerichtete Wettkampfsituationen, wenn Lernende mit Sehbeeinträchtigung geführt werden. (Die Führenden könnten im Wettkampf „vergessen“, dass sie auch die Laufwege der Mitschülerinnen und Mitschüler beachten müssen!)
- Eine (zu) hohe Geräuschkulisse.

Das sollte ich als Lehrkraft fördern ...

- Das Bewusstsein für die Veränderungsmöglichkeiten von Spielen stärken:
 - › Laufspiele: Nur Lernende mit Sehbehinderung oder ggf. alle Lernenden spielen mit Partnerin bzw. Partner.
 - › Spiel zu schnell: Ballgröße verändern.
 - › Spiel zu langsam: Mehr Bälle ins Spiel bringen oder Ballgröße verändern.
 - › Ball kann nicht gesehen werden: Farbe der Bälle verändern.
 - › Mit Reiskörnern gefüllte Pezzibälle oder Blindenfußbälle verwenden.
- Mit den Lernenden neue Regeln entwickeln, die für Alle oder ggf. nur für Lernende mit Sehschädigung gelten:
 - › Lernende werden erst mit Namen gerufen und dann angespielt.
 - › Lernende dürfen nicht angegriffen werden, während sie dribbeln.
 - › Lernende dürfen den Ball beim Tischtennis zweimal aufprallen lassen.
- Beim Basketball oder Handball: Anspiel über Bodenpass.
- Beim Fußball: Hohe Bälle verbieten.
- Beim Brennball: Allein gelaufene Runden geben mehr Punkte usw.

Was ist Goalball?

Goalball wurde im Jahre 1946 als erste Ballsportart für blinde und sehbehinderte Menschen entwickelt, da es zu diesem Zeitpunkt durch den Zweiten Weltkrieg viele Kriegsversehrte mit visuellen Einschränkungen gab. Da die Spielidee relativ leicht umzusetzen ist und neben dem Spielgerät wenig Zusatzmaterial benötigt wird, eignet sich diese Sportart auch bestens für den Sportunterricht. Unter dem Aspekt der *umgekehrten* Inklusion bietet Goalball die Chance, dass Lernende mit und ohne (Seh-)Behinderungen gemeinsam eine Sportart aus dem Behindertensportbereich betreiben.

Sind Ballsportarten im Sportunterricht üblicherweise eher visuell ausgerichtet, bietet Goalball die Gelegenheit, eine Spielsportart einzuführen, bei der die meisten Informationen über die Akustik gewonnen werden. Neben der damit verbundenen Herausforderung, dass die Schülerinnen und Schüler eine Atmosphäre schaffen müssen, die eine akustische Informationsaufnahme ermöglicht, bedarf es innerhalb der Mannschaften einer guten Kommunikation, die bei den klassischen Ballsportarten häufig weniger Beachtung findet. Durch das Verbinden der Augen ist es unabdingbar, die Orientierung im Raum ohne optische Rückmeldung zu verbessern, was auch für sehende Schülerinnen und Schüler eine lohnende Herausforderung darstellt. Neben dem Erlernen einer neuen Sportart kommt es so zu einer Sinnessensibilisierung und einer Verbesserung der akustischen (Gehör) und kinästhetischen (Körpergefühl) Wahrnehmungsfähigkeit.

Zusammenfassung der pädagogischen Begründung:

- 1) Besondere Schulung der räumlichen Orientierungsfähigkeit
- 2) Verbesserung der kinästhetischen Differenzierungsfähigkeit (Krafteinsatz bei Pässen und Würfeln = Ballgefühl) und damit verbunden des Körpergefühls
- 3) Steigerung der verbalen Kommunikation zwischen den Lernenden

Goalball kann in jeder Jahrgangsstufe (Sek. I und II) eingeführt werden. Natürlich eignet sich die Sportart besonders, wenn Schülerinnen und Schüler mit einer Sehbehinderung inklusiv unterrichtet werden, da diese in den gängigen Ballsportarten häufig Nachteile haben. Unabhängig davon kann Goalball aber auch eine Bereicherung in *jedem Sportunterricht* sein.

Die Unterrichtseinheit ist darauf ausgerichtet, dass ein Teil der Gruppe (je nach Anzahl der Materialien und der verfügbaren Spielfelder) die Übungsformen mit Augenbinden durchführt und hierbei unterschiedliche Unterstützung benötigt. Bei den Orientierungsübungen müssen die Lernenden zum Teil geführt werden, bei den Pass-, Wurf- und Defensivübungen sind ebenfalls helfende Hände notwendig. Aus diesem Grund können auch kranke oder verletzte Schülerinnen und Schüler prima in die Unterrichtseinheit integriert werden, besonders im späteren Zielspiel als Spielleitung, Torrichter oder um Bälle wieder ins Spiel zu geben.

Spielidee

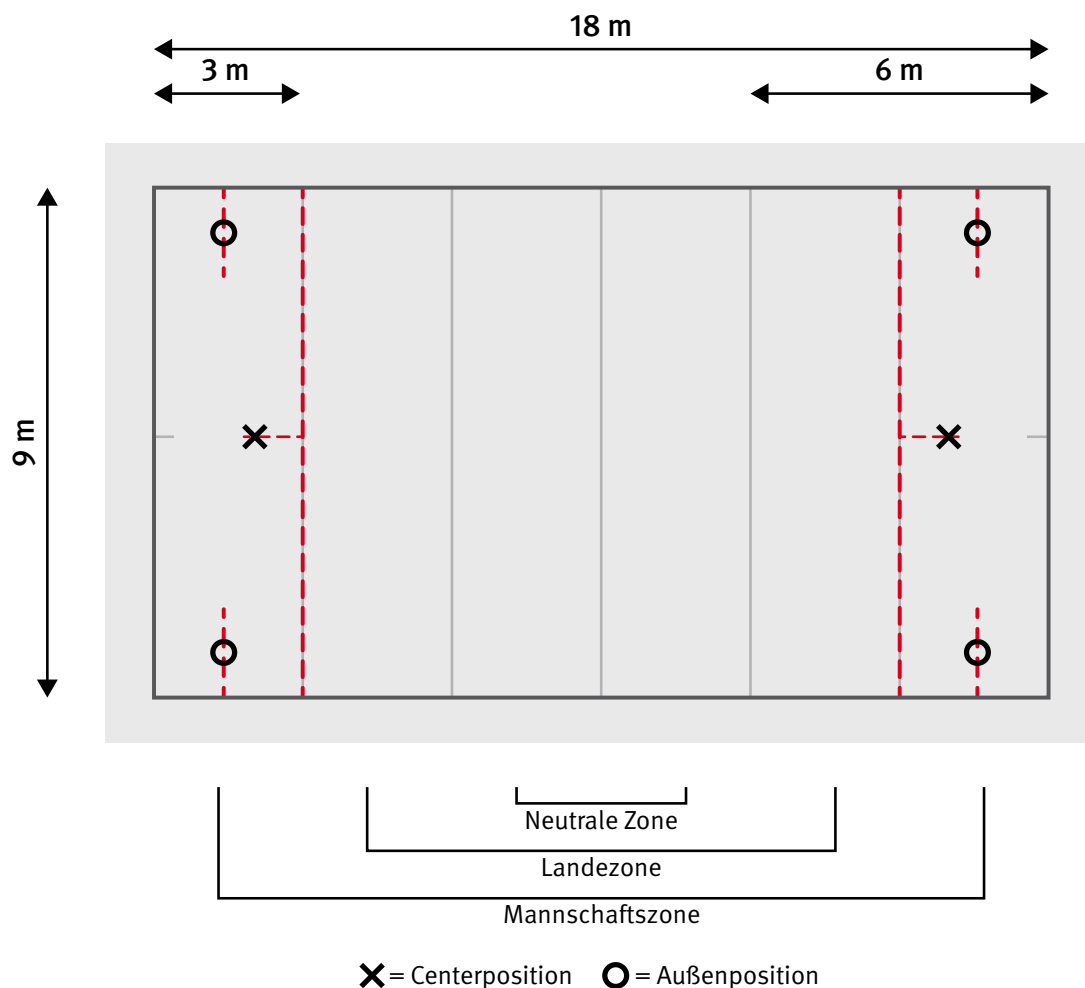
Spielgedanke des Goalballs ist, den Ball auf die gegnerische Seite und vorbei an der Abwehr ins Tor zu werfen. Die abwehrende Mannschaft versucht, den Ball zu halten, um diesen innerhalb einer festgelegten Zeit zurückzuwerfen, damit sie selbst ein Tor erzielen kann. Da der Ball in der Luft nicht hörbar ist, muss der Wurf so ausgeführt werden, dass er innerhalb bestimmter Spielfeldzonen (alle sechs Meter) den Boden berührt. Damit ein möglichst dynamisches Spiel zustande kommt, darf der Ball nur maximal zehn Sekunden in Besitz einer Mannschaft bleiben. Regelverstöße werden mit einem Penalty geahndet. Dazu muss ein Spieler oder eine Spielerin der bestraften Mannschaft das gesamte Tor für einen Wurf der gegnerischen Mannschaft alleine verteidigen. Gewonnen hat die Mannschaft, die am Ende der abgelaufenen Spielzeit mehr Treffer erzielt hat. Während des Spiels tragen die Spielerinnen und Spieler undurchsichtige Brillen. Damit bestehen hinsichtlich der visuellen Informationsaufnahme für Alle, unabhängig von ihrer Sehstärke, gleiche Bedingungen. So können Lernende ohne und mit Sehbehinderung gleichberechtigt am Spiel teilhaben.



Spielfeld und Spielzeit

Das Spielfeld, auf dem Goalball gespielt wird, entspricht einem Volleyballfeld mit den Maßen 9 x 18 Meter und ist somit in gängigen Sporthallen vorgezeichnet. Zur besseren Orientierung der Spielerinnen und Spieler sollten besonders die Centerlinie (3 Meter vor dem Tor) sowie die beiden Außenpositionen (1,50 Meter links und rechts vor dem Tor) fühlbar gekennzeichnet sein (siehe Abbildung S. 10). Dazu werden die entsprechenden Linien mit Klebebändern markiert. Das geht unkompliziert, indem Maurerschnur über den Bodenlinien gespannt und dann mit Gewebepband überklebt wird. Die 9 Meter lange Grundlinie bildet zugleich die Torlinie des 1,30 Meter hohen Tores. Vor jedem Tor befindet sich der 6 Meter tiefe Mannschaftsraum. Das Tor ist 1,30 Meter hoch und 9 Meter breit, da ein solches Tor aber selten verfügbar ist, eignen sich auch zwei Turnbänke und ein kleiner Kasten dazwischen, um ein entsprechend breites Tor zu schaffen.

Das Goalballfeld



Eine der großen Herausforderungen im Goalball besteht darin, dass der Angreifende keine exakte Rückmeldung über den Abwurfpunkt und den Trefferpunkt seines Wurfes erhält, da diese Informationen üblicherweise über die Augen aufgenommen werden. Deswegen benötigen gerade Anfänger eine externe akustische Rückmeldung über Art und Verlauf des Wurfes. Darum bedient man sich im Goalball eines Zählsystems, das den Aufsatz des Balles und den Trefferpunkt bei der gegnerischen Abwehr mit einer Nummer zwischen 1 und 7 beschreibt.

Dabei wird immer aus Richtung des eigenen Teams von links nach rechts gezählt, die erste Zahl ist der Abwurfpunkt, die zweite Zahl der Trefferpunkt beim gegnerischen Tor.

Abwurfpunkt		Trefferpunkt	
Position:		Position:	
1	Lücke linker Pfofen/linker Spieler	1	Lücke linker Pfofen/linker Spieler
2	Linker Spieler	2	Linker Spieler
3	Lücke linker Spieler/Mittelspieler	3	Lücke linker Spieler/Mittelspieler
4	Mittelspieler	4	Mittelspieler
5	Lücke Mittelspieler/rechter Spieler	5	Lücke Mittelspieler/rechter Spieler
6	Rechter Spieler	6	Rechter Spieler
7	Lücke rechter Spieler/rechter Pfofen	7	Lücke rechter Spieler/rechter Pfofen

Übersicht Zielzonen

Eine 1-1 ist somit ein Wurf auf der Höhe des eigenen linken Pfofens geradeaus in Richtung des linken Pfofens der gegnerischen Mannschaft. Eine 7-1 demnach ein Wurf vom eigenen rechten Pfofen diagonal in Richtung des linken Pfofens der gegnerischen Mannschaft. Wenn den Schülerinnen und Schülern Leichtathletikbahnen bekannt sind, kann man ihnen dieses Zählsystem mit deren Verlauf am ehesten plausibel machen.

Die Nettospielzeit beträgt in der Regel 2 x 12 Minuten, was im Sportunterricht aber eine untergeordnete Rolle spielen sollte. Wichtig ist, dass die Zeit bei Ausbällen und während Penaltys angehalten wird, was die eigentliche Dauer eines Spiels verlängert. Wichtigste Zeitregel im Goalball ist die „Zehn-Sekunden-Regel“. Diese legt fest, dass zwischen dem ersten Ballkontakt in der Abwehr bis zum Abwurf nicht mehr als zehn Sekunden liegen dürfen, damit das Spiel dynamisch bleibt.



Wichtige Regeln für den Spielverlauf

Primäres Ziel der Unterrichtseinheit ist, dass die Schülerinnen und Schüler möglichst schnell die Spielidee realisieren, weswegen hier nur die wichtigsten Regeln vorgestellt werden, damit der Spielverlauf nicht zu häufig unterbrochen wird.

Torwurf

Der Ball muss während eines Angriffswurfs mindestens einmal vor der 6-Meter-Linie den Boden berühren. Ist dies nicht der Fall, wird der gegnerischen Mannschaft ein Penalty wegen eines „Highballs“ zugesprochen.

Ausbälle

Wenn ein Ball nach einem Angriffswurf die Seitenauslinie überquert, bekommt die verteidigende Mannschaft den Ballbesitz zugesprochen. Dies geschieht unabhängig davon, ob der Ball vorher noch von der verteidigenden Mannschaft berührt wurde oder vom Angreifenden direkt ins Aus geworfen wurde. Nach einem Ausball erhält der Außenspieler, auf dessen Seite der Ball ins Aus gegangen ist, das Spielgerät, es wird auf der 1,5-Meter-Linie eingeworfen und die Partie wird mit dem Wort „Play“ wieder angepiffen. Wenn ein Ball (bei einem Fehlpass) versehentlich die Auslinie passiert, erhält analog zum Torwurf in das Seitenaus die gegnerische Mannschaft den Ball.

Abwehr

Ein entgegenkommender Ball darf von der verteidigenden Mannschaft mit allen Körperteilen abgewehrt werden. Dabei hat die Mannschaft ab dem ersten Ballkontakt maximal zehn Sekunden Zeit, um den Ball zurückzuwerfen. Prallt der Ball nach einer Abwehraktion über die Mittellinie zurück, spricht man von „Ball over“ und die angreifende Mannschaft darf erneut werfen. Die Außenspieler verteidigen in der Regel auf der 1,5-Meter-Linie und der Mittelspieler (Center) auf der 3-Meter-Linie.

Strafen (Penaltys)

Im Falle eines Penaltys muss der Spieler, der einen Regelverstoß begangen hat, alleine versuchen, einen Wurf der gegnerischen Mannschaft abzuwehren. Seine beiden Mitspieler müssen das Feld während dieses Wurfes verlassen. Während eines Penaltys läuft die offizielle Spielzeit nicht weiter. Welche Regelverstöße zu einem Penalty führen, wird im nächsten Kapitel erklärt.

Spielleitung

Da die Spielerinnen und Spieler dem Spielverlauf nur akustisch folgen können und es gerade bei Anfängern zu Verwirrungen kommen kann, kommt der Rolle der Spielleitung eine tragende Rolle zu. Innerhalb der Einheit kann diese Aufgabe auch prima

von kranken oder verletzten Schülerinnen und Schülern übernommen werden. Allgemein sollten im Rahmen der Einheit aber alle Lernenden auch mal als Spielleitung fungieren, um eine zusätzliche Perspektive im Lernprozess einzunehmen.

Play

Zu Beginn einer Partie und nach jeder Unterbrechung muss das Spiel mit dem Wort „Play“ der Spielleitung eröffnet werden, damit beide Mannschaften wissen, dass sie sich innerhalb des festgelegten Regelwerks befinden und die Spielzeit läuft. Während des laufenden Spiels kommt das Signal nur dann, wenn es zuvor zu einer Unterbrechung kam (Ausball, Tor, Regelverstoß).

Out

Wenn ein Ball die Torauslinie berührt, muss die Spielleitung dies akustisch mitteilen. Der Ball muss dann von der Spielleitung an der 1,5-Meter-Linie der verteidigenden Mannschaft wieder reingegeben und das Spiel mit dem Wort „Play“ wiedereröffnet werden. Während der Ball im Aus ist, läuft die Spielzeit nicht weiter.

Ball over

Springt der Ball während der Verteidigung über die Mittellinie oder geht er in der neutralen Zone ins Seitenaus, so bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball. Hat ein Team den Ball unter Kontrolle und passt diesen versehentlich ins Aus, verliert es den Ballbesitz.

Highball und 10 Sekunden

Ein Angriffswurf muss so ausgeführt werden, dass der Ball vor der 6-Meter-Linie die Wurfhand verlässt und den Boden vor/auf dieser Linie berührt. Ist das nicht der Fall, so ist dies ein „Highball“ und der Verursachende muss während des anschließenden Penaltys das Tor für einen Wurf alleine verteidigen. Hat eine Mannschaft den Ball länger als eine vorher vereinbarte Zeit (im offiziellen Regelwerk sind es zehn Sekunden) unter Kontrolle, so muss ein Mannschaftsmitglied ebenfalls einen Penalty verteidigen. Innerhalb der Unterrichtseinheit empfiehlt es sich, dass diese beiden Regeln erst schrittweise oder modifiziert eingeführt werden.

Schritt/Regel	Highball	Zeitregel
Schritt 1	Nein	Nein
Schritt 2	Ja	Modifiziert*
Schritt 3	Ja	10 Sekunden

* Kann individuell angepasst werden (z. B. 15 Sekunden zwischen Abwehrkontakt und Abwurf).



Torrichter

Zusätzlich zur Spielleitung wird spätestens in Baustein IV an jeder der vier Ecken des Spielfeldes ein Torrichter benötigt, um einen flüssigen Spielverlauf zu garantieren. Die Hauptaufgabe der Torrichter ist es, dass sie bei Bällen, die zuvor ins Seitenaus geworfen oder durch die Abwehr ins Aus geblockt wurden, auf Höhe der 1,5-Meter-Linie den Ball wieder vertikal einwerfen (über der 1,5-Meter-Linie den Ball fallen lassen). Außerdem können so mehr Schülerinnen und Schüler ins Spiel aktiv eingebunden werden.

Materialien

Für die Durchführung im inklusiven Sportunterricht werden nur wenige Materialien benötigt, weshalb sich diese Sportart besonders eignet, um einen Zugang zu den sogenannten Behindertensportarten herzustellen.

Tore

Da die Tore für Goalball in den gängigen Sporthallen nicht vorhanden sind, können diese durch umgekippte Turnbänke ersetzt werden. Je nach Baustein reicht eine Bank als Tor, später können zwei Turnbänke und ein dazwischen platzierter kleiner Turnkasten ein neun Meter breites Tor ersetzen. Da sich die Lernenden den Bänken blind nähern, geschieht dies sehr vorsichtig, so dass ein Stolpern über die Bänke nicht zu befürchten ist. Außerdem werden die Bänke von den Schülerinnen und Schülern zur richtigen Ausrichtung und Orientierung benötigt.

Bälle

Im Zielspiel Goalball ist ein dafür konzipierter Klingelball notwendig. Bei den ersten Bausteinen der Unterrichtseinheit können auch andere Bälle für Pass- und Wurfübungen verwendet werden, sollten keine oder zu wenige Goalbälle vorhanden sein.

Augenbinden

Schon ab dem ersten Baustein der Unterrichtseinheit ist es notwendig, den Schülerinnen und Schülern die Augen für verschiedene Orientierungsübungen zu verbinden. Schlafbrillen oder Schals eignen sich besonders bei größeren Gruppen, damit möglichst viele Lernende zeitgleich die Übungsformen blind durchführen können.

Taktile Linien

Eine Besonderheit der Sportart Goalball besteht darin, dass die Orientierung auf dem Feld über akustische und taktile Informationen geschehen muss. Das eigene Tor kann hierbei eine Hilfe zur Ausrichtung im Raum sein, dennoch benötigen die Spielerinnen und Spieler weitere Hilfsmittel. Deswegen werden die Linien auf dem Spielfeld mit einer Maurerschnur und einem Gewebeband aufgeklebt, so dass die Markierungen auf dem Spielfeld nicht nur sichtbar, sondern auch fühlbar sind.



Auf einen Blick

Für den Lehrendentisch

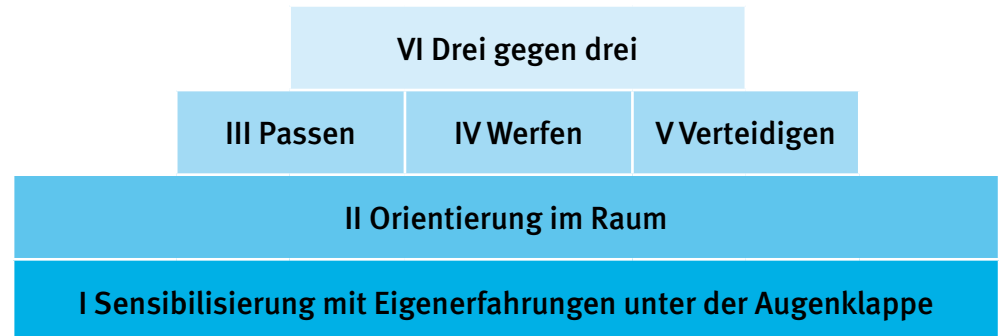
Baustein	Sozialform	Material*
Baustein I Sensibilisierung mit Eigenerfahrung unter der Augenklappe Entwicklung von Verständnis und Akzeptanz für sehbehinderten-spezifische Aspekte Spiele • Atomspiel • Dreierkettenfangen • Kettenfangen • Sitzbankfußball	Paar- und Gruppenübung	Augenbinden, Simulationsbrillen
Baustein II Orientierung im Raum Förderung der Raumorientierung als Voraussetzung für das Spiel Goalball Spiele • Wo bin ich? • Entfernung schätzen • Klatsch-Slalom • Eierdieb • Rundreise	Gruppenübung	Augenbinden, taktile Linien, Reifen, Bälle
Baustein III „Wohin mit dem Ball?“ – Passen Üben des zielgenauen Werfens zum Mitspielenden unter Berücksichtigung der goalballspezifischen Besonderheiten – koordinative Fähigkeit, Zeit- und Präzisionsdruck Spiele • Kreisball • Uhrenball • Fließband • Passbrücke • Rebound	Gruppenübung	Augenbinden, Goalbälle, Platzmarkierungen (z. B. Reifen), verschiedene Bälle (z. B. Handball, Volleyball), Ballkisten, Reifen, taktile Linien

Baustein	Sozialform	Material*
Baustein IV „Weg mit dem Ball?“ – Würfe auf das Tor Festigung der in Baustein III erlernten Wurftechnik und Üben des Torwurfs Spiele • Haltet das Feld frei • Brennball • Dosenkegeln • Biathlon • Schiffe versenken	Paar- und Gruppenübung	Augenbinden, kleine Kästen, Bänke, verschiedene Bälle (z. B. Handball, Volleyball), Goalbälle, dünne Matten, Eimer (oder Kisten), Wurfziele (z. B. Getränkekisten), Bänke
Baustein V „Defense!“ – Verteidigung im Goalball Erlernen der goalballspezifischen Verteidigungstechnik – hand- und fußseitiges Rutschen Spiele • Links oder rechts? • Rutschweg • Duell • Wer schafft mehr? • Eins gegen eins	Paar- und Gruppenübung	Augenbinden, Bälle (z. B. Handball), Goalbälle, taktile Linien, Bänke
Baustein VI „Drei gegen drei“ – das Zielspiel Goalball Umsetzung der gelernten Techniken und Anwendung im Spiel Spiele • Fliegender Wechsel • Rotationsgoalball • King of the Court • Knockout • Tor sichern	Gruppenübung	Augenbinden, Goalball, taktile Linien, Bänke

*Die hier aufgelisteten Materialien werden nicht in gleichem Umfang für alle Spiele eines Bausteins benötigt.

Das Unterrichtsmaterial

Das Unterrichtsmaterial gliedert sich in sechs Bausteine, die zunächst allgemein Fragen der Sehbehinderung und der Sensibilisierung thematisieren, um sich dann spezifisch mit Goalball zu beschäftigen.



Sobald die jeweiligen Grundfertigkeiten beherrscht werden, sollen diese zusätzlich unter zwei verschiedenen koordinativen Druckbedingungen geübt werden, um sie auch im Zielspiel abrufen zu können:

- **Zeitdruck:** Verschiedene motorische Aufgaben sollen in möglichst kurzer Zeit bzw. in hoher Geschwindigkeit ausgeführt werden.
- **Präzisionsdruck:** Die gestellten Bewegungsaufgaben sollten möglichst genau ausgeführt werden.

Baustein I: Sensibilisierung mit Eigenerfahrungen unter der Augenklappe

Um über das Thema Goalball auch ein Verständnis für Menschen mit einer Sehbehinderung zu erreichen und das individuelle Verhalten im Umgang mit Menschen mit Behinderungen zu reflektieren, steht am Anfang der Unterrichtseinheit eine Doppelstunde zur Sensibilisierung mit Eigenerfahrungen unter der Augenklappe. Dazu bekommt maximal die Hälfte der Lernenden eine Augenklappe (Simulation von Blindheit) oder eine Simulationsbrille (Simulation einer Sehbehinderung) und zieht diese noch vor dem Betreten der Sporthalle auf. Simulationsbrillen können bei den sonderpädagogischen Beratungs- und Förderzentren ausgeliehen werden.

Es hat sich bewährt, sich mit den Schülerinnen und Schülern vor dem Eingang der Halle oder auf dem Pausenhof zu verabreden und die Brillen bereits während des Umkleidens zu tragen. Existieren Ängste gegenüber dem Bewegen unter der Augenklappe, sollen diese ernst genommen werden, und niemand sollte zum Tragen einer Augenklappe oder einer Simulationsbrille gezwungen werden.

Jede „sehbehinderte“ Person sucht sich eine zweite Person, die für ihre Sicherheit mitverantwortlich ist und bei Bedarf Führungsaufgaben übernimmt. Wie eng diese Führung ist, ob verbale Hinweise ausreichen oder eine enge Führung mit ständiger Handfassung nötig ist, müssen die Pärchen in Abhängigkeit von der jeweiligen Auf-

gabe selbstständig entscheiden. Ziel ist, für die Schülerinnen und Schüler erfahrbar zu machen, dass sich die Lernenden mit „Sehbehinderung“ die Halle nicht oder kaum visuell erschließen können und es deshalb zwingend notwendig ist, die Halle entlang der Seitenwände abzugehen.

Hinweise und Erläuterungen

- Fordern Sie die Zweierteams auf, einen Rundgang entlang der Seitenwände der Halle zu machen und Orientierungspunkte zu suchen.
- Fragen Sie die Orientierungspunkte ab (Fensterfront, Türen, Empore, Sprossenwände usw.) und versuchen Sie zu klären, wodurch eine Orientierung jeweils möglich ist.
- Vereinbaren Sie eine einheitliche Benennung für die vier Seitenwände (z. B. Geräteraumseite, Fensterseite, Eingangsseite, Empore usw.).
- Befinden sich in unserer Halle noch gefährliche Stolperfallen? Was müssen wir tun, um diese zu beseitigen?
- Unter Umständen kann es hilfreich sein, an einem festen Platz Musik laufen zu lassen, die zusätzliche Orientierung gibt. Die Musikanlage darf aber nicht zur Stolperfalle werden.

In der Reflexion zeigen sich erste sehbehindertenspezifische Aspekte zur Sensibilisierung:

- Manche Dinge brauchen mehr Zeit (z. B. Orientierungsleistungen).
- Die „Qualität“ des Führens, was auch die Verbalisierung von (Spiel-)Situationen beinhaltet, ist wichtig.
- Entscheidend sind direkte Absprachen mit den Schülerinnen und Schülern mit Sehbehinderung. Die Behinderung darf nicht totgeschwiegen oder ignoriert werden.
- Ob sich Schülerinnen und Schüler mit Sehbehinderung in einer Halle bewegen können, hängt stark davon ab, ob ihnen Zeit zum Erkunden der Umgebung gegeben wurde.

Um die Eigenerfahrungen zu vertiefen und die restliche Stunde zu füllen, haben sich weitere Spiele bewährt, die gut geeignet sind, um Gesprächsanlässe zu schaffen und Eigenerfahrungen unter der Augenklappe zu sammeln.

Spiel 1: Atomspiel

Bewegt euch so lange selbstständig in der Sporthalle, bis die Musik aufhört. Die Lehrkraft ruft dann drei Zahlen. Die erste Zahl gibt an, wie viele Personen zusammenkommen sollen, die zweite Zahl, wie viele Hände den Boden berühren müssen, und die dritte Zahl gibt an, wie viele Füße den Boden berühren müssen. Die Kleingruppe muss dabei Kontakt untereinander halten. Wenn die Musik wieder beginnt, löst sich die Gruppe wieder auf und die nächste Runde beginnt.

Materialien:



Augenbinden

Spiel 2: Dreierkettenfangen

Materialien:



Augenbinden

Zu Beginn wird ein Fänger bestimmt. Dieser fängt jemanden aus der Gruppe und nimmt diese Person an der Hand. Zu zweit fangen sie eine dritte Person und nehmen diese ebenfalls an der Hand. Wird eine weitere Person gefangen, wird diese auch an der Hand genommen. Ab der vierten Person teilt sich die Gruppe in zwei Zweiergruppen, so dass die Fängergruppe nie aus mehr als drei Personen besteht. Wer übrig bleibt, kann als Fänger im nächsten Durchgang beginnen.

Spiel 3: Kettenfangen

Materialien:



Augenbinden

Das Spiel funktioniert genauso wie Dreierkettenfangen, allerdings wird die Fängerkette immer länger, sie wird nicht geteilt.

Spiel 4: Sitzbankfußball (falls Blindenfußbälle oder ähnliche Klingelbälle vorhanden sind)

Materialien:



Augenbinden



Blindenfußbälle/
Klingelbälle

Ziel des Spiels ist es, einen Blindenfußball unter der gegnerischen Bank hindurchzuschießen. Zum Spielfeldaufbau werden drei Bänke in Dreiecksform aufgestellt. Je eine Bank dient zwei Sportlern als Tor und gleichzeitig als Orientierungspunkt. Die Spieler müssen auf ihrer Bank sitzen, dürfen sich aber zur Ballverteidigung oder zum Angriff auf dieser nach links und rechts bewegen.

Zusammenfassung Baustein I

Im ersten Baustein sollen die Schülerinnen und Schüler an das Thema Blindheit und Sehbehinderung herangeführt werden. Augenklappen und Simulationsbrillen sorgen dafür, dass die Lernenden selbst ein Gefühl dafür bekommen, sich ohne eine visuelle Orientierung im Raum zurechtzufinden. Gleichzeitig übernehmen die Schülerinnen und Schüler auch selbst Verantwortung, indem sie den nicht sehenden Schülerinnen und Schülern helfen, Wege innerhalb der Sporthalle zurückzulegen. Kleine Spiele sorgen außerdem dafür, die eigenen Erfahrungen zu vertiefen. Zusätzlich entwickeln die Schülerinnen und Schüler Verständnis für sehbehindertenspezifische Aspekte.

Baustein II: Orientierung im Raum

Zu Beginn muss die Frage nach der Raumorientierung gestellt werden. Sie bildet die Voraussetzung für das spielgemäße Angriffs- und Abwehrverhalten und ist für die Realisierung der Spielidee unerlässlich. Die Erfahrung zeigt, dass innerhalb einer Gruppe sehr unterschiedliche Voraussetzungen bezüglich der Orientierung im Raum vorzufinden sind, weshalb am Anfang ein Orientierungstraining stehen sollte.

Spiel 1: Wo bin ich?

Die Schülerinnen und Schüler gehen paarweise zusammen, wobei sich eine Person die Augen verbindet. Nun begleitet die sehende Person (A) die blinde Person (B) durch die Halle, das Gebäude oder den Schulhof. Dabei können unterschiedliche Aufgaben gestellt werden:

Materialien:



Augenbinden

- B muss bestimmte Orte finden, die vorher bestimmt wurden.
- B muss erkennen, wohin A geführt hat.
- B muss in möglichst kurzer Zeit eine bestimmte Route durchlaufen.

Spiel 2: Entfernung schätzen



Eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern bekommt die Augen verbunden und startet an dem einen Ende der Sporthalle. Nun müssen diese eine vorher festgelegte Distanz zurücklegen, die nicht überschritten werden darf. Beispiel: Lauft so nah wie möglich an die andere Grundlinie/das andere Ende der Halle etc., ohne diese zu übertreten bzw. die Wand zu berühren.

Materialien:



Augenbinden

Spiel 3: Klatsch-Slalom



Materialien:



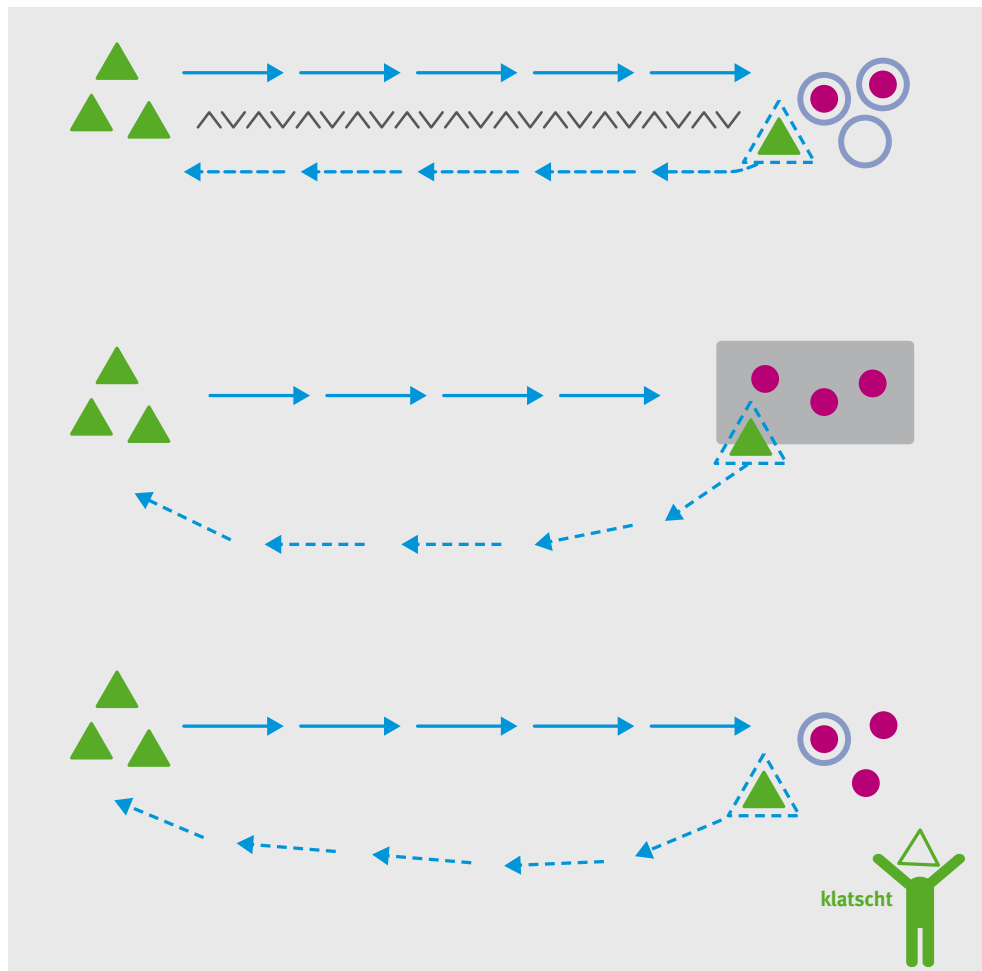
Augenbinden



evtl. schon
taktile Linien

An den beiden Auslinien steht jeweils ein Schüler bzw. eine Schülerin an der 3-, 6-, 9-, 12- und 15-Meter-Linie. Zwei Gruppen stehen zudem in einer Reihe an den beiden äußeren Enden der Grundlinie. Nun soll einzeln aus der Gruppe im Slalom entlang der Auslinie um die fünf Personen herum und anschließend zurück zur Gruppe laufen. Die stehenden Personen machen sich akustisch bemerkbar (z. B. durch Klatschen), damit die Schülerin bzw. der Schüler mit Sehbehinderung die Mitspielendenumlaufen kann. In Form eines Staffelwettbewerbs kann hier unter Zeitdruck die Orientierung nach akustischen Signalen geschult werden.

Spiel 4: Eierdieb



Materialien:

- Augenbinden
- Reifen
- Bälle
- evtl. schon taktile Linien
- Matte

Legende:

- blinde(r) Spieler/ Spielerin
- sehende(r) Spieler/ Spielerin
- Hinweg
- Rückweg

Die Schülerinnen und Schüler werden in zwei (oder wahlweise auch in mehr) Gruppen aufgeteilt. In einer bestimmten Entfernung liegen Bälle in einem Reifen oder auf einer Matte, die gestohlen und zum Startpunkt zurückgebracht werden müssen. Es darf nur einen Ball pro Lauf transportiert werden. Die Gruppe, die zuerst das „Nest“ geplündert hat, gewinnt das Spiel. Hierbei kann variiert werden, ob die Gruppen die Nester selbst finden müssen oder ob zunächst eine Person klatschend Rückmeldung über die Lage des Nests gibt. Eine andere Möglichkeit wäre, dass über taktile Linien, wie später auf dem Goalballfeld üblich, der Weg zu den Bällen vereinfacht wird.

Spiel 5: Rundreise

Materialien:



Augenbinden



evtl. schon
taktile Linien

Um die späteren Laufwege und das Finden der eigenen Position zu schulen, sollen die Schülerinnen und Schüler (falls schon möglich) von einer festen Position auf dem Spielfeld (Mittelspieler oder Außenposition) aus starten und verschiedene Punkte (Ecke, 6-, 9-, 12-Meter-Linie) finden und danach wieder zurück zur eigenen Position finden.

Zusammenfassung Baustein II

In verschiedenen Spielformen (Bewegungsaufgaben, Wettläufen, Staffeln) üben die Schülerinnen und Schüler, sich im Raum zu orientieren. Je nach Lernfortschritt können ihnen dabei akustische oder taktile Hilfsmittel zur Verfügung gestellt werden, um Anhaltspunkte zur Orientierung zu haben. Weiterhin soll die Hinzunahme von Druckbedingungen (Zeitdruck bei Wettkampf gegen andere Gruppe) dafür sorgen, dass sich die Orientierungsfähigkeit auch unter variablen Bedingungen festigt.



Baustein III: „Wohin mit dem Ball?“ – Passen

Die Fähigkeit des zielgenauen Zuspiels ist in Mannschaftssportarten unerlässlich und spielt auch beim Goalball eine zentrale Rolle. Beim Passen muss der Spieler bzw. die Spielerin wissen, wie stark der Ball gespielt werden kann und wo dieser landen muss, um dem Mitspielenden eine möglichst problemlose Ballannahme zu ermöglichen. Hierfür sollte sich der Passempfänger akustisch bemerkbar machen

(Klatschen, Rufen), damit der Passgebende die Distanz einschätzen kann. Anders als beispielsweise beim Basketball ist hier nicht etwa der kürzeste Weg in die Hände des Mitspielenden der einfachste Weg, da der Ball in der Luft kaum hörbar ist. Um einen möglichst fehlerfreien Pass zu spielen, sollte im Goalball der Ball kurz vor dem Mitspielenden auf den Boden treffen, damit dieser den Ball dadurch hören und sicher aufnehmen kann. Ein sicheres Zupassen kann sowohl innerhalb des Spiels als auch in Form von Staffeln und kleinen Spielen im Sportunterricht im Hinblick auf das Zielspiel thematisiert werden.



Spiel 1: Kreisball

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich in einem Kreis auf, der Abstand zwischen ihnen sollte zwischen vier und sechs Metern betragen, um realistische Pässe spielen zu können. Die Lernenden passen sich den Ball zunächst im Kreis zu. Hier können die Druckbedingungen Zeit- und Präzisionsdruck eingebaut werden. Stehen die Lernenden beispielsweise in einem Reifen, muss der Pass so präzise geworfen werden, dass er den Mitspielenden so erreicht, dass dieser den Reifen nicht verlassen muss. Bei größeren Gruppen können auch zwei Kreise gebildet werden. Hier kann der Zeitdruck eingebaut werden, indem eine Gruppe versucht, innerhalb einer bestimmten Zeit mehr Pässe als die andere Gruppe zu spielen.

Materialien:



Augenbinden



Goalbälle



evtl. Reifen oder
andere Platz-
markierungen

Spiel 2: Uhrenball

Eine Person steht in der Mitte eines Kreises und beispielsweise zwölf Mitschülerinnen und Mitschüler stehen in einem Kreis im Abstand von vier bis sechs Metern um sie herum. Alle haben Augenbinden auf. Jedem Lernenden im Kreis wird eine Uhrzeit zugeteilt. Auf Zuruf der Spielleitung muss die Person mit der entsprechenden Uhrzeit klatschen und die Person in der Mitte versuchen, sich in dessen Richtung zu

Materialien:



Augenbinden



Goalbälle



dreher, um ihm den Ball sicher zuzupassen. Im Vergleich zum „Kreisball“ wird hier somit noch die Orientierungsfähigkeit mit eingebaut. Bei einem erfolgreichen Pass darf die Person in der Mitte bleiben, bei einem Fehlpass kommt eine neue Person in die Mitte. Wer schafft die meisten sicheren Pässe? Als Variation kann die Übung auch innerhalb einer bestimmten Zeitdauer durchgeführt werden, wobei die Zahl der erfolgreichen Pässe gezählt wird.

Spiel 3: Fließband

Materialien:



Augenbinden



verschiedene Bälle



Ballkisten



evtl. Reifen

Anders als bei den Spielformen 1 und 2 stehen die Schülerinnen und Schüler nun in gleichen Abständen in einer Reihe und nicht im Kreis. Um die kinästhetische Differenzierungsfähigkeit, in diesem Fall das Ballgefühl, zu schulen, müssen sie beispielsweise verschiedene Bälle (Goalball, Volleyball, Basketball, Handball) von einer Seite entlang der Kette zur anderen Seite passen, um diese dort in eine Kiste zu legen. Nur die Bälle, die am Ende der Passkette ankommen, ohne dass sie unterwegs verloren gegangen sind, werden gezählt. Auch hier können Wettkämpfe gegen andere Gruppen den Zeitdruck erhöhen und feste Positionen dafür sorgen, dass die Pässe präzise kommen müssen.

Spiel 4: Passbrücke

Materialien:



Augenbinden



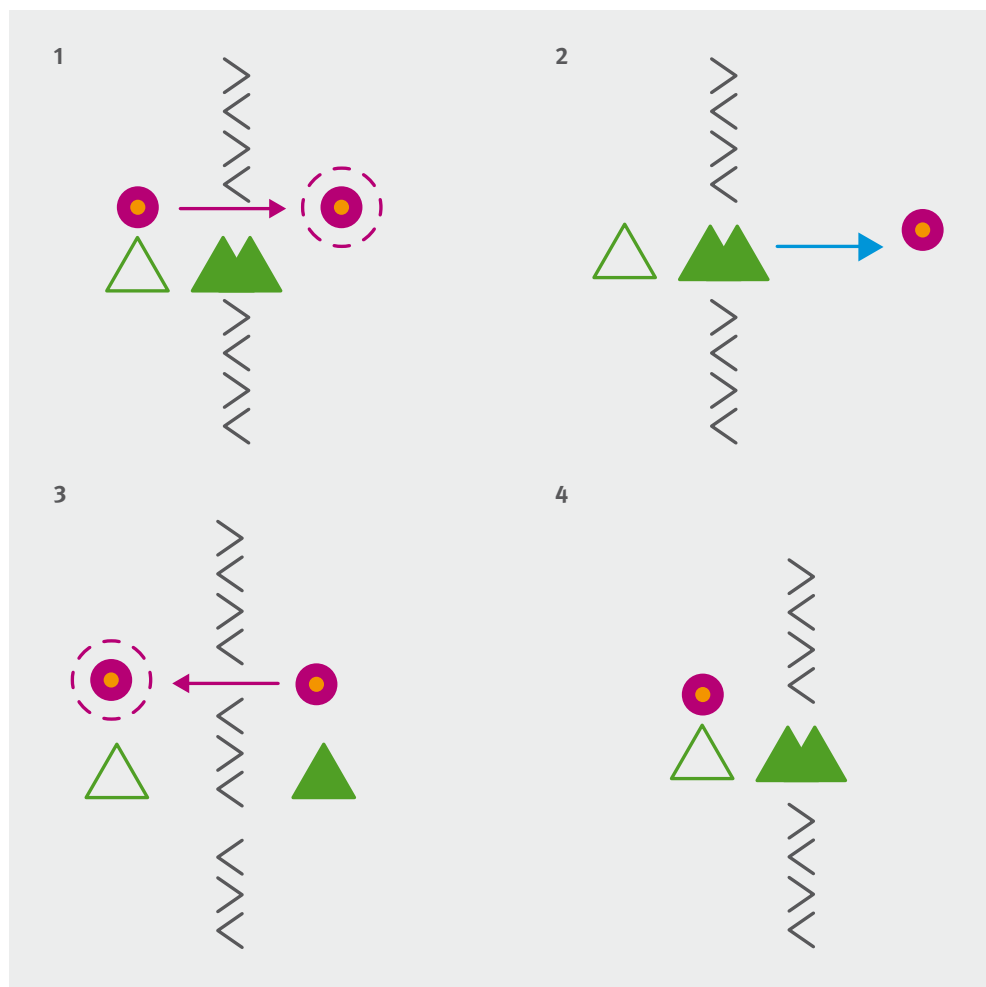
Goalbälle

Zwei Lernende starten „blind“ an einer Linie am Ende der Halle. Während die Person mit dem Ball (Passgeber) am Ausgangsort stehen bleibt, versucht die andere Person (Passempfänger) so weit nach vorne zu gehen, dass ein sicherer Pass zustande kommt und der Passempfänger den ankommenden Ball sicher aufnehmen kann, ohne hierbei seinen Standort zu ändern. Ist dies der Fall, so ist der erste Pass gesichert und die Rollen werden gewechselt. Die Person mit dem Ball wird nun zum Passgeber und die andere Person läuft an ihr vorbei wieder so weit in das Feld, dass erneut ein sicherer Pass möglich ist. Ziel ist es, dass der Ball durch diese Form der Pässe irgendwann am anderen Ende der Halle (Linie als festes Ziel) ankommt. Sollte ein Pass misslingen, müssen beide Lernenden wieder von vorne anfangen. Bei diesem Spiel können unterschiedliche Ziele formuliert werden:

- Welche Gruppe schafft es ohne Fehlpass auf die andere Seite?
- Welche Gruppe kann mit den wenigsten Pässen sicher den Ball zur anderen Seite bringen?
- Welche Gruppe schafft es ohne Fehlpass am schnellsten auf die andere Seite?

Spiel 5: Rebound

Im letzten Spiel dieses Bausteins werden Elemente aus dem Zielspiel in spielnahen Situationen geübt. Eine Person hockt auf einer fühlbaren Linie und eine Person steht mit einem Goalball dahinter. Nun wird der Goalball leicht ein paar Meter nach vorne geworfen, um einen abgeprallten Ball zu simulieren. Die hockende Person läuft nun los, um den Ball zu holen. Danach dreht sie sich um und passt den Goalball zum Werfenden zurück. Anschließend sucht sie seine Ausgangsposition wieder und wartet auf den nächsten Ball. Gelingt dies regelmäßig, kann diese Übung auch unter Zeitdruck oder im Wettkampf gegen eine andere Gruppe ausgeführt werden.



Materialien:

- Augenbinden
- Goalball
- taktile Linien

Legende:

- sehende(r) Spieler/Spielerin
- blinde(r) Spieler/ Spielerin in Grundposition
- Hinweg
- Wurf

Zusammenfassung Baustein III

In diesem Baustein steht das Gefühl für den richtigen Krafteinsatz beim Passen im Vordergrund. Wird diese koordinative Fähigkeit zunächst unter standardisierten Bedingungen (feste Distanzen) geübt, so soll im Laufe der Zeit das Passen des Balles unter variablen Bedingungen erfolgen. Zeitdruck (schnelles Passen) oder Präzisionsdruck (genaues Passen) ermöglichen zudem, dass die Schülerinnen und Schüler das Passen des Goalballs oder anderer Bälle in spielnahen Situationen üben. Zudem können Elemente des Bausteins II (Orientierung im Raum) mit in die Spielformen integriert und somit gefestigt werden.



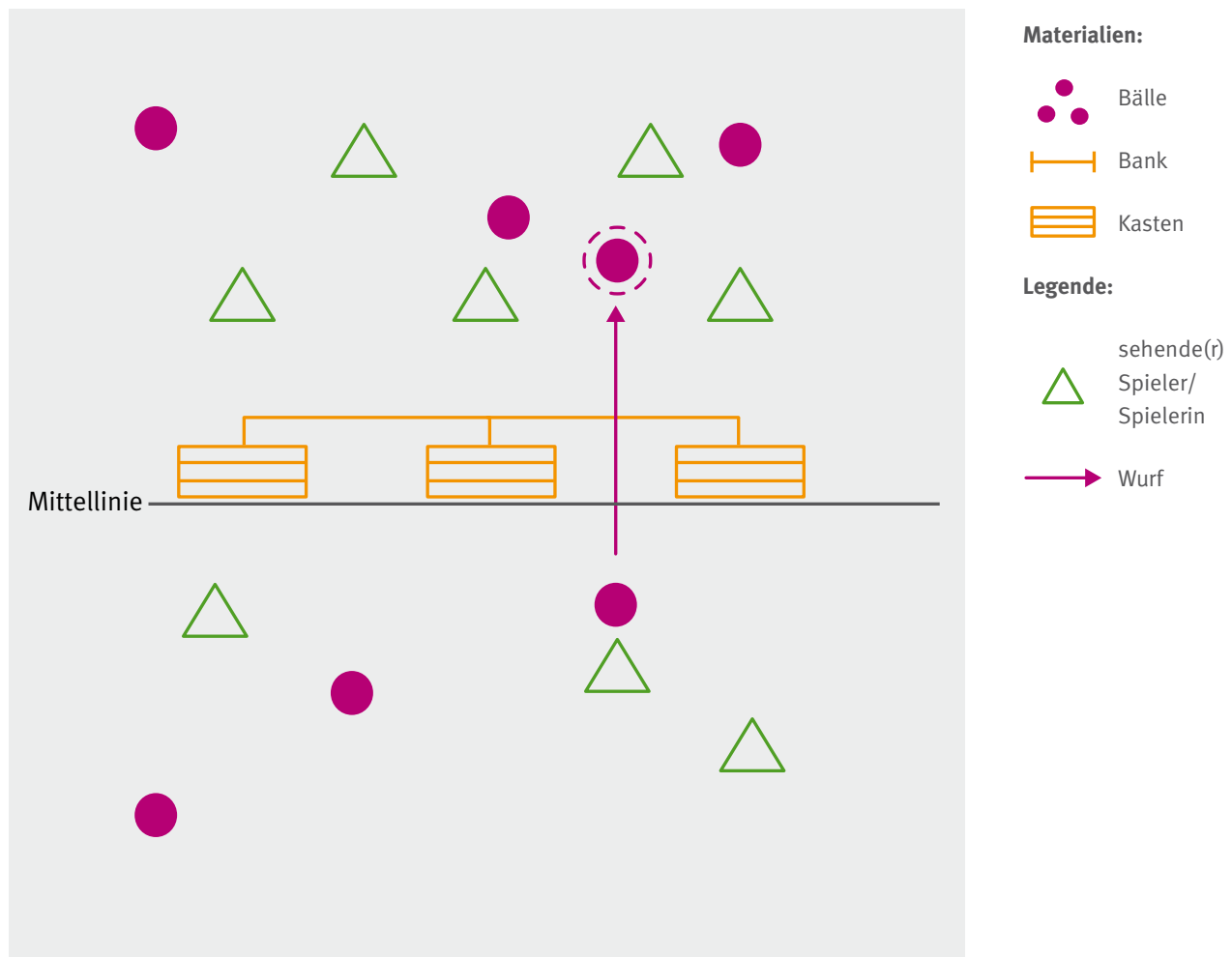
Baustein IV: „Weg mit dem Ball?“ – Würfe auf das Tor

Ein schneller und platzierter Wurf ist die Voraussetzung für den Torerfolg. Der Schlüssel zu einem erfolgreichen Wurf ist das Ballgefühl, also die Fähigkeit des situationsbedingten optimalen Krafteinsatzes. Somit ist der Torwurf keineswegs eine reine Kraft-, sondern ebenso eine Koordinationsaufgabe. Innerhalb der Unterrichtseinheit sollte deswegen auch mit größeren und kleineren Bällen gearbeitet werden, um das Ballgefühl zu schulen. Zusätzlich können spezielle Zielwürfe sowohl innerhalb des Spiels als auch in separaten Übungseinheiten zur Verbesserung der Wurfgenauigkeit beitragen. Natürlich kann die Wurftechnik auch in Form einer Partnerübung, bei der sich die Schülerinnen und Schüler beispielsweise einen Ball zuwerfen, geübt werden. Die folgenden Übungsformen sollen Alternativen aufzeigen, wie die Wurftechnik auch auf spielerischem Wege gefestigt werden kann.

Ähnlich wie beim Sportkegeln muss der Goalball nach einem kurzen Anlauf recht nah über dem Boden abgeworfen werden, damit das Regelwerk eingehalten wird und der Ball vor der 6-Meter-Linie mindestens einmal den Boden berührt. Analog

zu den leichtathletischen Würfeln sollte hierbei das dem Wurfarm entgegengesetzte Bein während der Wurfbewegung vorne sein. Geübtere Werfer sollten versuchen, den maximal möglichen Anlaufweg zu nutzen, um den Ball maximal beschleunigen zu können.

Spiel 1: Haltet das Feld frei



Je nach Gruppengröße wird die Halle in zwei Hälften oder vier Viertel unterteilt. Damit die Schülerinnen und Schüler die Wurftechnik bereits einbauen müssen, können entweder Seile gespannt oder Turnbänke auf kleine Kästen gestellt werden, so dass die Bälle darunter durchgeworfen werden müssen. Ziel des Spiels ist es, dass die im eigenen Spielfeld liegenden Bälle in die gegnerischen Felder gespielt werden. Dabei können verschiedene Ziele formuliert werden, wie man das Spiel gewinnt:

- Welche Gruppe schafft es, nach Ablauf der Spielzeit die wenigsten Bälle im Feld zu haben?
- Die Gruppe, die am Ende die meisten Bälle im Feld hat, setzt aus!
- Welche Gruppe schafft es zuerst, drei Durchgänge zu gewinnen?

Spiel 2: Brennball

Materialien:



Goalbälle



dünne Matten



evtl. Augenbinden
für Abwehr

Auch das zweite Spiel dieses Bausteins sollte zum Teil noch ohne Augenbinden gespielt werden. Um das feste und gezielte Werfen zu üben, eignet sich das beliebte Spiel Brennball. Die Regeln sollten dabei so verändert werden, dass die werfende Mannschaft sehend den Goalball mit der sportartspezifischen Wurftechnik ins Spiel bringen muss. Da der Ball wahrscheinlich keine weiten Strecken zurücklegen wird, kann die verteidigende Mannschaft ggf. mit Augenbinden spielen. Dies garantiert zum einen, dass der Werfende eine weitere Strecke zurücklegen kann. Zum anderen kann die verteidigende Mannschaft Aspekte der Bausteine II und III nochmals unter den Druckbedingungen Zeit- und Präzisionsdruck üben, da der Ball schnell gefunden und zum „Brenner“ gepasst werden muss.

Spiel 3: Dosenkegeln

Materialien:



Goalbälle und/
oder andere Bälle



Augenbinden



Eimer/Kisten



taktile Linie

Nachdem die Spiele 1 und 2 noch ohne Augenbinden gespielt wurden, sollen die Schülerinnen und Schüler in der nächsten Spielform das Werfen ohne optische Rückmeldungen üben. Dazu werden auf der Torlinie Wurfziele (Kästen, Eimer, Hütchen etc.) platziert, die von den Schülerinnen und Schülern gezielt getroffen werden sollen. Um diese überhaupt anvisieren zu können, müssen sie nicht nur deren Standort kennen, sondern sich auch ihrer eigenen Position im Raum bewusst sein. Neben der Orientierung am Tor (Turnbank) wären hier taktile Linien sinnvoll. Damit die Schüler ein Feedback über ihre Würfe bekommen und ggf. Korrekturmaßnahmen vollziehen können, sollten sie nach jedem Wurf eine akustische Rückmeldung (siehe Kapitel Zielzonen) erhalten. Je nach Größe des Ziels kann der Präzisionsdruck bei dieser Übung von einfach bis schwer variieren. Zudem kann man in Form von Einzel- und Teamwettbewerben die Spielidee an die Bedürfnisse der Gruppe anpassen.



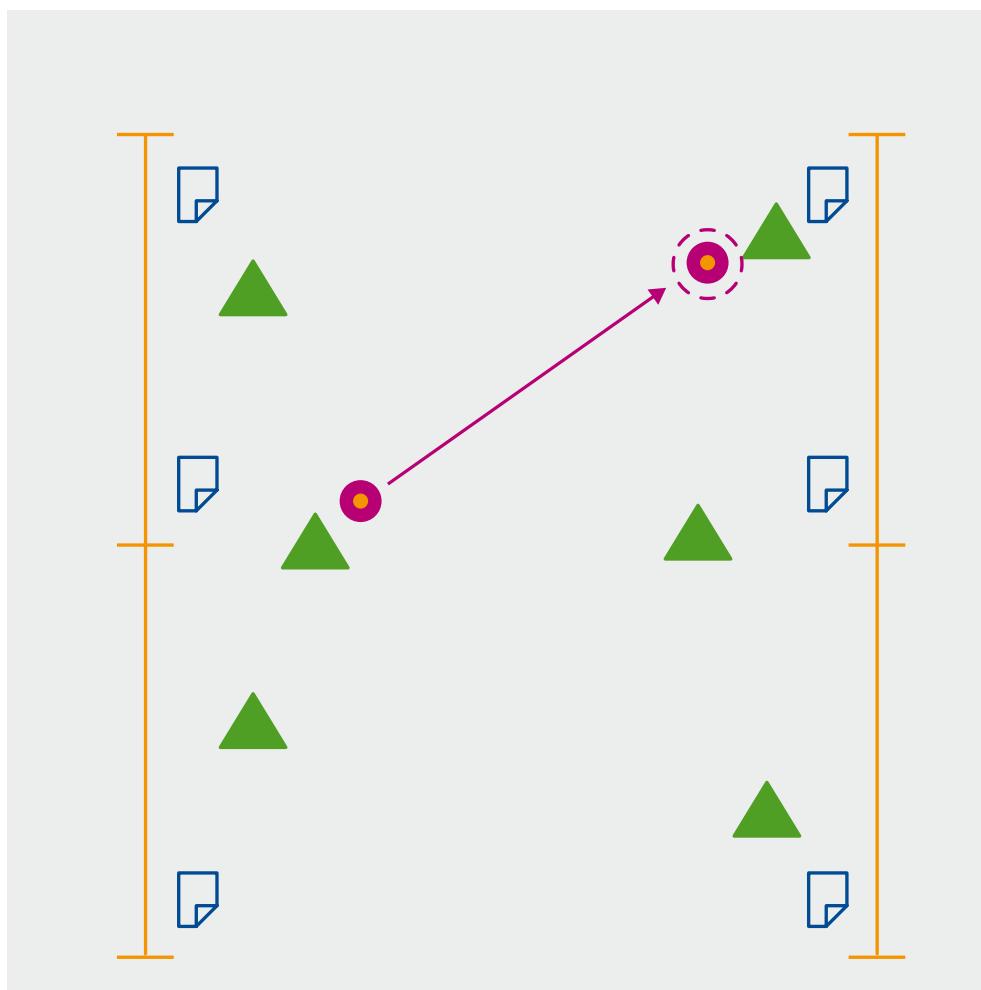
Spiel 4: Biathlon

Um die Idee des gezielten Wurfes in einer weiteren Spielform zu realisieren, eignet sich ein Goalball-Biathlon. Bei diesem Kombinationsspiel müssen die Schülerinnen und Schüler zunächst eine bestimmte Strecke zurücklegen, bevor sie am Wurfstand mit einer bestimmten Anzahl von Versuchen ein oder mehrere Ziele treffen müssen. Je nach Anzahl der Treffer muss im Anschluss eine Zusatzstrecke absolviert werden. Spätestens am Wurfstand sollten die Schülerinnen und Schüler die Zielwürfe blind durchführen. Ob auch die Laufstrecke und die Strafrunde mit Augenbinde absolviert werden müssen, um hier wieder ein Element aus Baustein I zu thematisieren, ist der Entscheidung der Lehrkraft überlassen. Allgemein sollte der genaue Aufbau der Wurf- und Laufstationen hierbei natürlich den Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden.

Materialien:

-  Augenbinden
-  Goalbälle
-  Wurfziele (z. B. Getränkekisten)

Spiel 5: Schiffe versenken



Materialien:

-  Augenbinden
-  Goalbälle
-  Bänke
-  Papier/Zeitung

Legende:

-  blinde(r) Spieler/ Spielerin
-  Wurf

Beim letzten Spiel dieses Bausteins wird das spätere Zielspiel bereits teilweise aufgegriffen, denn zum ersten Mal in der Unterrichtseinheit stehen sich zwei Mannschaften mit je drei Personen gegenüber, die auf das Tor des gegnerischen Teams werfen. Einziger Unterschied ist, dass die ankommenden Würfe noch nicht verteidigt werden. Auf einem vorher festgelegten Spielfeld werden drei kleine Kästen ins jeweilige Tor gestellt. Werden Turnbänke als Tore genutzt, können diese auch mit einem DIN-A3- oder Zeitungspapier markiert werden, so dass beide Mannschaften in ihrem Tor drei Zielsektoren haben. Die beiden Teams bestimmen selbst, welche Ziele sie in ihrem eigenen Tor markieren. Der Standort dieser Ziele darf dem gegnerischen Team nicht mitgeteilt werden. Nun versuchen die beiden Mannschaften abwechselnd, auf das gegnerische Tor zu werfen, um die Zielsektoren zu finden. Da beide Mannschaften Augenbinden tragen, sollte die werfende Person bei einem erfolgreichen Versuch seinen Mannschaftsmitgliedern mitteilen, auf welchen Bereich des gegnerischen Tores gezielt wurde (Zielsektoren 1 bis 7), um den Trefferpunkt einordnen zu können.

Zusammenfassung Baustein IV

In verschiedenen Spielformen wird im Baustein IV zunächst sehend (Spiel 1 und 2) und später mit Augenbinde die goalballspezifische Wurftechnik geübt. Dabei geht es anfangs primär darum, dass der geworfene Ball möglichst schnell (Spiel 1) oder möglichst weit (Spiel 2) rollt. Mit Hinzunahme der Augenbinde und den Zielen der Spiele 3 bis 5 spielt das präzise Werfen auf bestimmte Ziele eine immer wichtigere Rolle, wobei das Prinzip vom Einfachen zum Schweren dafür sorgen sollte, dass die Schülerinnen und Schüler zunächst größere Zielflächen anvisieren und sich je nach Fortschritt immer feineren Wurfzielen zuwenden. Damit eventuelle Fehlversuche korrigiert werden können, ist eine akustische Rückmeldung über den Verlauf des Wurfes notwendig (siehe Übersicht Zielzonen S. 11). Am Ende dieses Bausteins sollten die Lernenden in der Lage sein, sich im Raum mit Hilfe von fühlbaren Linien oder des eigenen Tores so zu orientieren, dass sie den Ball regelkonform auf bestimmte Zielsektoren werfen können.

Baustein V: „Defense!“ – Verteidigung im Goalball

Im Vergleich zu anderen Mannschaftssportarten sind beim Goalball die Aufgaben innerhalb eines Teams nicht unterschiedlich verteilt, alle Mannschaftsmitglieder müssen gleichermaßen sowohl Defensiv- als auch Offensivaufgaben übernehmen. Bei der Verteidigung muss die Richtung des entgegenkommenden Balls antizipiert werden und gegebenenfalls zwecks einer erfolgreichen Torverteidigung agiert werden. Deshalb sind gerade Stärken in der auditiven Wahrnehmungsfähigkeit zum erfolgreichen Handeln wichtig. Hinzu kommt eine entsprechende Körperhaltung zur Abwehr des Balls, damit dieser nicht über oder neben die verteidigende Person ins Tor gerät. Spezielle Übungen, sowohl für die akustische Orientierung als auch für eine sichere Körperhaltung in der Defensive, lassen die Schülerinnen und Schüler Spielsituationen unter Zeitdruck schneller erkennen.

- Grundposition: In der Grundposition wird eine Position gewählt, bei der Hände und Füße Kontakt zum Boden haben, um sich zu beiden Seiten abstoßen zu können. Die Entscheidung, in welche Richtung man handwärts bzw. zu welcher Seite man fußwärts rutscht, ist einem selbst überlassen.
- Verteidigungsposition: Sobald die Richtung des ankommenden Balles geortet wurde, wird die Verteidigungsposition eingenommen. Hierbei ist es wichtig, dass der obere Arm das Gesicht schützt und der Körper angespannt ist.



Spiel 1: Links oder rechts?

Materialien:



Augenbinden



Bälle

Die Schülerinnen und Schüler gehen paarweise zusammen. Eine Person pro Paar verbindet die Augen und nimmt die Grundposition der Defensive ein. Die andere Person stellt sich entweder davor oder dahinter. Auf ein akustisches Signal hin soll die blinde Person nun entweder in Richtung Hand- oder Fußseite rutschen. Das Signal kann beispielsweise mit einem Ball simuliert werden, der entweder nach links oder rechts auf den Boden geprellt wird, so dass er aus einer Richtung wahrgenommen wird. Ohne bereits direkten Kontakt mit einem ankommenden Ball zu haben, lernen die Schülerinnen und Schüler so, spontan in eine bestimmte Richtung zu rutschen.

Spiel 2: Rutschweg



Materialien:

keine Materialien
notwendig

Bei dieser Spielform sollen die Schülerinnen und Schüler aus der Grundposition durch Rutschen zur Hand- oder zur Fußseite eine möglichst weite Strecke zurücklegen. Wem gelingt es mit den wenigsten Versuchen, zur anderen Hallenseite zu kommen? Um eine größere Vergleichbarkeit herzustellen, sollten alle Lernenden zunächst beispielsweise erst handwärts und anschließend fußwärts rutschen.

Spiel 3: Duell



Bei diesem Spiel ist es sinnvoll, mehrere (kleine) Spielfelder in der Turnhalle einzurichten, um den Schülerinnen und Schülern möglichst viel Bewegungszeit zu garantieren. Als Tor reicht hier jeweils die flache Seite einer umgelegten Bank. Zwei Personen stehen sich auf einem Spielfeld gegenüber. Das Los entscheidet, welcher der beiden zuerst den Ball bekommt. Ähnlich wie beim Elfmeterschützen im Fußball hat nun jeder abwechselnd fünf Würfe, die er im Rahmen des Regelwerks auf das Tor des Gegenübers werfen soll. Die erlernte Technik aus

Baustein IV soll hierbei helfen, ein Tor zu erzielen. Die verteidigende Person soll in der Ausgangsposition auf den Torwurf warten, um dann schnellstmöglich in die Richtung des Balles zu rutschen, damit sie diesen vor seinem Tor verteidigen kann.

Materialien:



Augenbinden



Goalbälle



Bänke



evtl. taktile Linien

Spiel 4: Wer schafft mehr?

Genau wie in Spiel 3 werden erneut mit zwei einzelnen Bänken als Toren mehrere Spielfelder in der Halle aufgebaut und die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen auf die verschiedenen Spielfelder verteilt. Das Ziel des Spiels kann unterschiedlich formuliert werden, je nachdem, ob der Schwerpunkt eher auf der Offensive oder auf der Defensive liegen soll. Beispielsweise könnte eine Gruppe aus sechs Lernenden wettbieten, wer von ihnen die meisten Würfe halten kann. Diejenigen die am höchsten bieten gehen in die Defensive, die anderen werfen auf das Tor. Umgekehrt könnten diejenigen, die die meisten Treffer bieten, in die Offensive gehen und der Rest der Kleingruppe abwechselnd versuchen, die Bälle zu halten.

Materialien:



Augenbinden



Goalbälle



Bänke als Tore

Spiel 5: Eins gegen eins

Die in Spiel 4 eingeteilten Kleingruppen bestimmen zwei Personen, die zuerst auf dem Spielfeld gegeneinander spielen, der Rest teilt sich in Spielleitung und Torrichter auf. Zum ersten Mal in dieser Unterrichtseinheit wird ein Spiel nach den zuvor festgelegten Regeln (siehe Regelwerk) gespielt, weshalb neben den Toren auch fühlbare Linien zur Orientierung aufgeklebt werden sollten. Auf diese Weise können nun auf jedem Spielfeld Turniere gespielt werden, bei denen pro Spiel entweder eine feste Anzahl an Toren erzielt werden muss oder die Person gewinnt, die nach Ablauf der zuvor festgelegten Spielzeit die meisten Tore erzielt hat.

Materialien:

 Augenbinden

 Goalbälle

 Zeit(druck)

 taktile Linien

 Bänke als Tore

Legende:

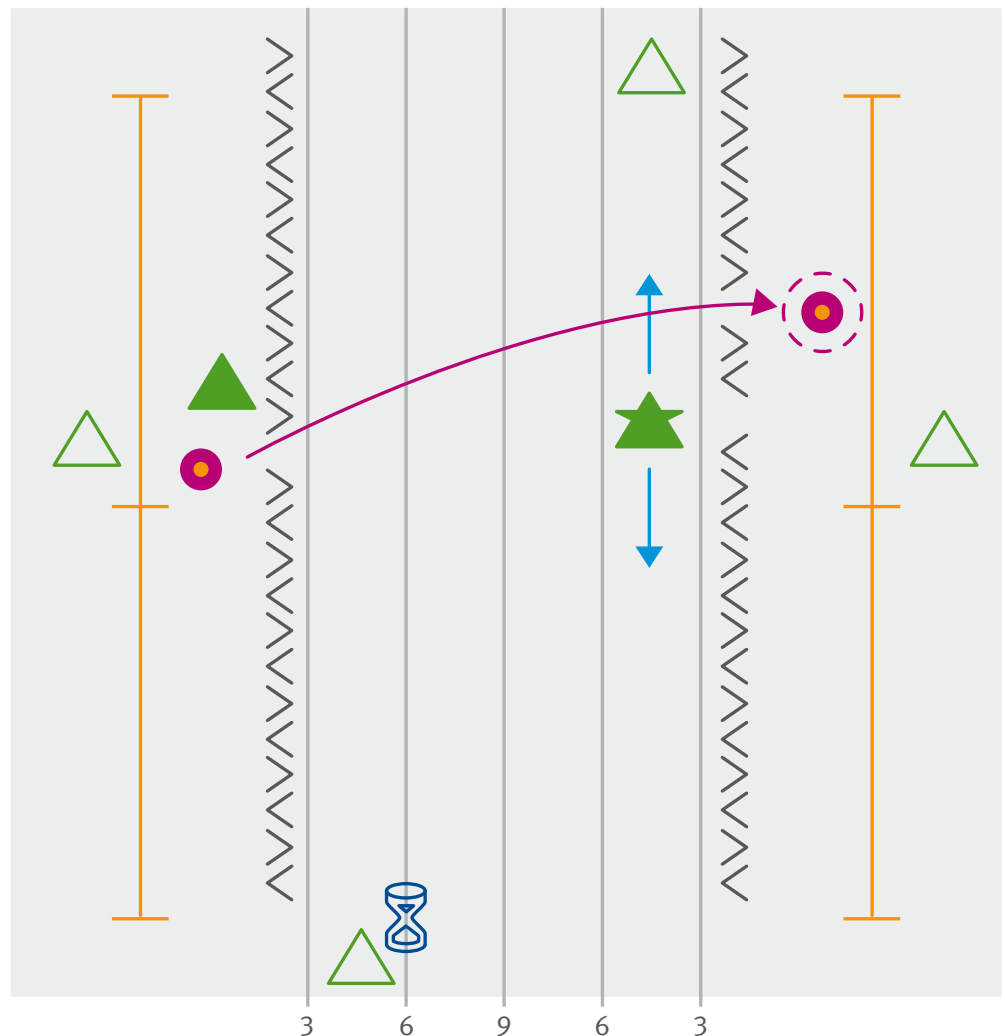
 blinde(r) Spieler/
Spielerin

 sehende(r)
Spieler/
Spielerin

 blinde(r) Spieler/
Spielerin in
Verteidigungs-
position

 Wurf

 Rutschweg



Zusammenfassung Baustein V

Der fünfte Baustein beinhaltet mit der Verteidigung im Goalball eine Technik, die im Vergleich zu den zuvor thematisierten Bausteinen Passen und Werfen kaum auf bereits erlernte Bewegungsmuster zurückgreift. Deswegen sollte zu Beginn erst die saubere Ausführung des handseitigen und fußseitigen Rutschens geübt werden. Zunächst könnte es vorkommen, dass aus Angst vor dem Aufprall des Balles verkrampfte Haltungen eingenommen werden. Wird die Grund- und die Verteidigungsposition beherrscht, so kann anschließend in den beschriebenen Spielformen zunächst das Verteidigen auf ein akustisches Signal hin geübt werden, bevor im weiteren Verlauf entgegenkommende Bälle vor dem eigenen Tor verteidigt werden. Zum Abschluss des Bausteins wird zum ersten Mal die Spielidee des Goalballs im Duell „Eins gegen eins“ umgesetzt.



Baustein VI: „Drei gegen drei“ – das Zielspiel Goalball

Nachdem die Schülerinnen und Schüler ihre räumlichen Orientierungsleistungen geschult haben und die technischen Fertigkeiten des Passens, Werfens und die Haltung in der Defensive beherrschen, steht nun der letzte Schritt, das Zielspiel Goalball noch aus. Je nachdem, wie die Rahmenbedingungen der Sporthalle es zulassen, sollte mindestens ein Spielfeld in Originalgröße aufgebaut werden, um „Drei gegen drei“ spielen zu können. Teilt man für jedes Spiel eine Spielleitung und vier Torrichter an den jeweiligen Pfosten ein. So können pro Spiel elf Lernende beschäftigt werden. Es bietet sich an, eine Partie entweder eine bestimmte Spielzeit lang oder bis zu einer festgelegten Anzahl an Toren zu spielen. Auch andere Variationen können eingebracht werden, um eine höhere Fluktuation auf dem Spielfeld zu garantieren. Bei allen folgenden Spielformen sind der Aufbau und die Materialien gleich: Tor in Spielfeldbreite, Goalball, taktile Linien, Augenbinden für alle Spielerinnen und Spieler.

Spiel 1: Fliegender Wechsel

Materialien:



Augenbinden



Goalball

Legende:



blinde(r)
Spieler/Spielerin



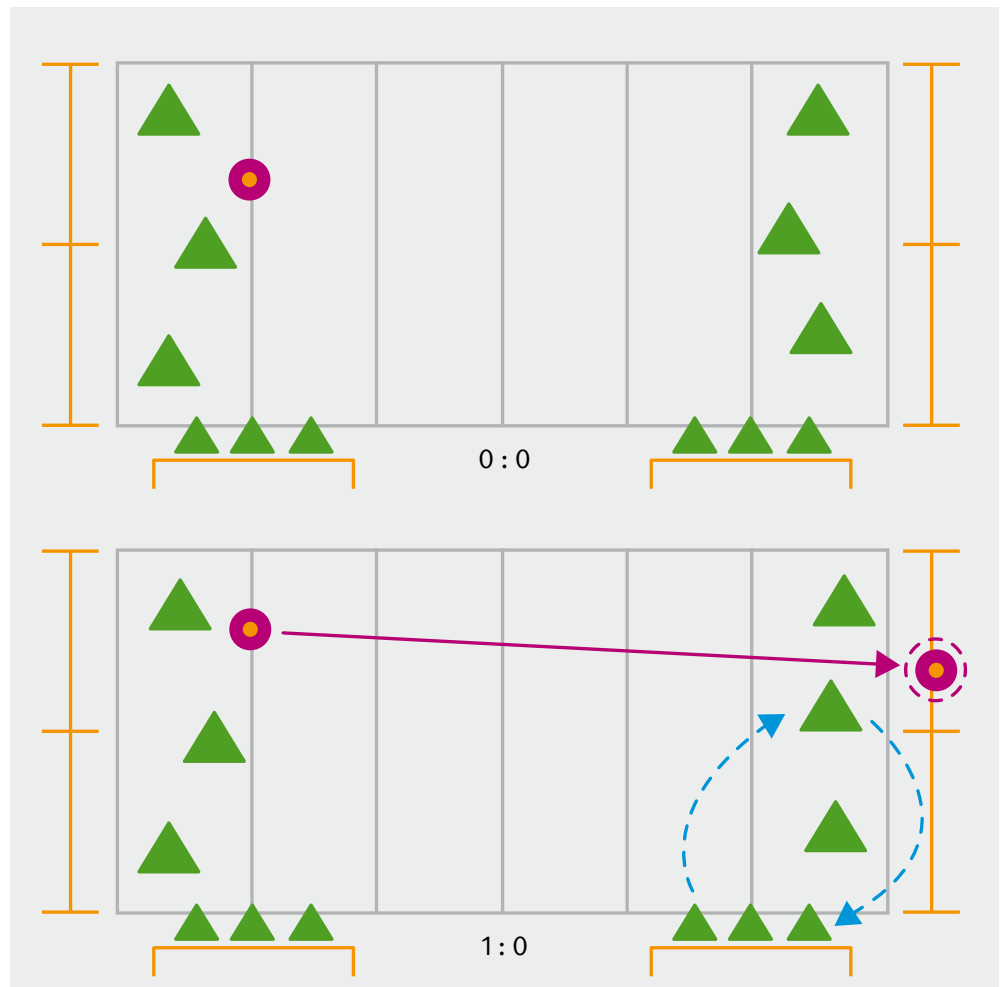
Wurf



Bewegung



Bänke als Tore



Es werden größere Mannschaften eingeteilt, drei Mannschaftsmitglieder stehen auf dem Feld, die anderen sitzen auf der Auswechselbank. Zunächst wird ein normales Spiel gespielt, bis das erste Gegentor fällt. Das Mannschaftsmitglied, welches das Gegentor in seinem Sektor kassiert, verlässt das Spielfeld und wird durch ein Mannschaftsmitglied ersetzt, welches am längsten draußen auf der Bank gesessen hat.

Spiel 2: Rotationsgoalball

Materialien:



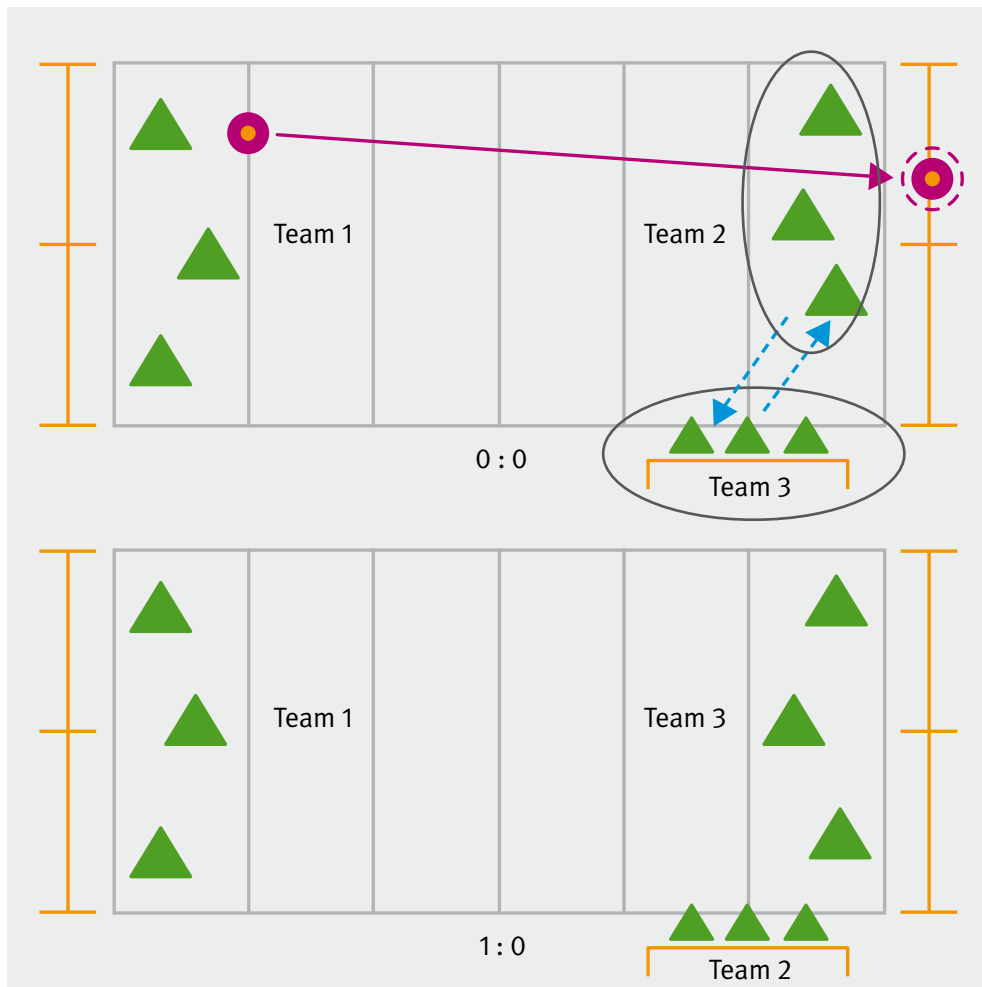
Augenbinden



Goalball

Auch hier können mehr als drei Personen in eine Mannschaft eingeteilt werden. Nach jedem erzielten Tor muss jedes Mannschaftsmitglied um eine Position weiter nach rechts rücken. Je nach Mannschaftsgröße muss der rechte Außenspieler demnach entweder das Feld verlassen und auf der Auswechselbank Platz nehmen, oder er setzt das Spiel dann wieder auf der linken Position fort. Bei dieser Variation lernen die Schülerinnen und Schüler gerade im Hinblick auf die Orientierung und das Defensivverhalten das Goalballspiel auf verschiedenen Positionen kennen.

Spiel 3: King of the Court



Materialien:

 Augenbinden

 Goalball

Legende:

 blinde(r)
Spieler/Spielerin

 Wurf

 Bewegung

Ausgehend von dem gleichnamigen Spiel aus dem Volleyball werden hier drei Teams eingeteilt, wobei zwei Mannschaften mit dem Spiel beginnen und eine am Seitenrand wartet. Die Mannschaft, die zuerst ein Gegentor kassiert, muss das Feld verlassen und tauscht mit dem Team an der Seitenlinie. Ziel des Spiels ist es, dass eine Mannschaft so lange wie möglich auf dem Feld bleibt. Zudem könnte man jedem Team, das ein Tor erzielt, einen Punkt geben und am Ende die Zahl der erzielten Punkte werten.

Spiel 4: Knockout

Materialien:



Augenbinden



Goalball

Zwei Mannschaften spielen eine Standardpartie über eine bestimmte Spielzeit. Vor dem Spiel wird der Spielleitung von beiden Mannschaften ein Zielsektor des eigenen Tores genannt, der auf keinen Fall getroffen werden darf. Zur besseren Überprüfbarkeit kann dieser auch markiert werden. Am Ende des Spiels hat die Mannschaft, die im Spiel die meisten Tore erzielt, gewonnen. Sollte ein Team aber ein Tor im vorher festgelegten Zielsektor des Gegners erzielen, gewinnt sie unabhängig vom Spielstand die Partie durch Knockout. Ob eine Mannschaft vor dem Spiel den eigenen Sektor oder den des Gegners bestimmen darf und ob beide Sektoren den anderen Mannschaften bekannt gegeben werden, kann individuell festgelegt werden.

Spiel 5: Tor sichern

Materialien:



Augenbinden



Goalball

Auch hier wird eine Standardpartie Goalball gespielt, allerdings mit einer Ausnahme: Ein erzielt Tor hat zunächst noch keine Bedeutung für den Spielstand. Die Person, die das Tor geworfen hat, muss anschließend noch einen Penalty gegen eine selbst gewählte Person aus der gegnerischen Mannschaft werfen. Erst wenn auch der Penalty verwertet wird, geht die Mannschaft mit 1 : 0 in Führung. Diese Spielform ist für Geübtere eine weitere Herausforderung und erhöht gerade in der Offensive den Druck, präzise werfen zu müssen.

Zusammenfassung Baustein VI

Grundsätzlich sollten die Schülerinnen und Schüler beim letzten Baustein das Zielspiel Goalball erst einmal ausprobieren. Sowohl als spielende als auch als beobachtende Person können die Lernenden in der Position des Torrichters oder der Spielleitung eine unterschiedliche Perspektive auf das für sie neue Spiel einnehmen. Die in den Bausteinen 2 bis 5 geübten Fähigkeiten der Orientierung auf dem Feld und die Fertigkeiten des Passens, Werfens und Verteidigens können nun im Wettkampf angewandt werden. Zusätzlich können mit den oben beschriebenen Spielformen neue Ideen für die Umsetzung der Spielidee integriert werden.

Hintergrundwissen zur Entwicklung der Inklusionsdebatte

Wurden eingangs bereits erste Hinweise zum Inklusionsdiskurs gegeben, werden nachfolgend weitere Informationen dargestellt, die die Entwicklung hin zur Inklusion illustrieren. Bemühungen, Menschen mit Behinderungen nicht mehr aus der Gesellschaft und den Bildungssystemen auszuschließen (**Exklusion**), existieren seit Anfang der 1960er Jahre. Dabei waren bis in die Mitte der 1970er Jahre die Paradigmen der *Differenzierung und der Homogenisierung* handlungsleitend. Spezifischen Bedarfen wurde begegnet, indem *differenzierte* Schulformen geschaffen wurden, in denen spezialisierte Lehrkräfte in möglichst *homogenen* Leistungsgruppen arbeiten. So hat sich in der Bundesrepublik unter dem Fachbegriff der **Segregation** ein leistungsfähiges Förderschulwesen etabliert, das bis heute in der Unterteilung in die sogenannten sonderpädagogischen Förderschwerpunkte fortbesteht. Eine unbeabsichtigte Folge dieser Herangehensweise war jedoch, dass sich (ungewollt) durchgängig exkludierende Lebensbiografien etablieren konnten: So kamen Betroffene beispielsweise aus dem Sonderkindergarten in die Sonderschule, von dort in eine Werkstatt für Menschen mit Behinderungen, um den Ruhestand in einem Wohnheim für Menschen mit Behinderungen zu verbringen.

Unter anderem um diese Eindimensionalität der Biografien aufzubrechen, kam es Anfang der 1970er Jahre zum Übergang zur **Integration**. Dabei wurde weiterhin versucht, homogene Gruppen zu bilden, um diese dann – häufig in Form eigenständiger Schulzweige – in existierende allgemeine Schulen zu integrieren. Auch wenn räumliche Nähe damit gegeben war, fand der Unterricht häufig weiterhin in „Sonderklassen“ statt. Weil diese Situation insbesondere von den Selbsthilfeverbänden weiterhin als unbefriedigend kritisiert wurde, kam es etwa ab Mitte der 1990er Jahre zur Ablösung des Integrations- durch den **Inklusionsbegriff**. Ein zentraler Paradigmenwechsel ist darin zu erkennen, dass sich Menschen mit Behinderungen nun nicht mehr den gesellschaftlichen Systemen anzupassen haben, sondern sich die (Schul-)Systeme in ihrer gesamten Struktur so verändern müssen, dass die Barrieren für Menschen mit Behinderungen möglichst klein sind. Im Idealfall werden alle Schülerinnen und Schüler wohnortnah in ihrem sozialen Umfeld unterrichtet, wie es im Kindergarten und in vielen Fällen auch in der Grundschule bereits üblich ist.

Schülerinnen und Schüler, die anders sehen oder hören, im Rollstuhl sitzen, dem Förderschwerpunkt Lernen zugeordnet oder hochbegabt sind, werden in der inklusiven Schule zunehmend zusammen unterrichtet. Um diese Heterogenität aufzufangen, bauen die Bundesländer zurzeit ambulante, behindertenpädagogische Unterstützungssysteme aus, die den Lehrkräften in ihrer Arbeit helfen sollen. Es wird selbstverständlich werden, mit externen Beratungslehrkräften in multiprofessionellen Teams zusammenzuarbeiten und sich mit den sonderpädagogischen Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler auseinanderzusetzen.

Hinweise zu Unterstützungssystemen für Lehrkräfte: Beratungszentren etc.

Alle Bundesländer haben sich inzwischen auf den Weg begeben, ihre Schulsysteme inklusiv umzugestalten, und eine erste Phase der Schulgesetzgebung inzwischen abgeschlossen. Die Details dieser Umstellung werden durch die jeweiligen Schulgesetze sowie durch die Sonderpädagogischen Verordnungen geregelt und unterscheiden sich immens von Bundesland zu Bundesland. Trotz dieser Unterschiede befinden sich alle Bundesländer auf dem Weg, Förderschulen in sogenannte Beratungs- und Förderzentren (BFZ) bzw. in mobile sonderpädagogische Dienste (MSD) umzuwandeln, die – je nach Förderschwerpunkt – für eine zugewiesene Region zuständig sind. In diesem ambulanten System haben Förderschullehrkräfte vorrangig die Aufgabe, sowohl Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf als auch Regelschullehrkräfte in ihrer pädagogischen Arbeit vor Ort zu unterstützen.

Können Regelschullehrkräfte über diese ambulanten Beratungs- und Förderzentren sonderpädagogische Unterstützung erhalten, bedeutet dies, dass sie für Formen der kollegialen Beratung offen sein müssen und dass es zukünftig stärker um die koordinierte Arbeit in multiprofessionellen Teams gehen wird. Kommen Schülerinnen und Schüler mit einer Behinderung an eine Regelschule oder besteht der Verdacht, dass ein sonderpädagogischer Förderbedarf vorliegen könnte, ist das BFZ bzw. der MSD Ansprechpartner, um eine entsprechende Diagnostik durchzuführen sowie Unterstützung und Förderung zu initiieren. Als hilfreich hat sich auch erwiesen, für jeden Förderschwerpunkt Ansprechpersonen in den Schulen zu benennen, an die sich Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte und Eltern wenden können, um erste Informationen zu erhalten. Die ambulanten Förder- und Beratungslehrkräfte helfen auch bei schulrechtlichen Fragen, wie beispielsweise, nach welchem Lehrplan die jeweiligen Schülerinnen und Schüler zu unterrichten sind und ob es um Formen zielgleichen oder zieldifferenten Unterrichts geht, oder auch bei der Gestaltung von bedarfsgerechten Arbeitsmaterialien.

Anhang

Hier finden Sie weitere Hinweise und Hintergrundinformationen zu relevanten Themenbereichen.

Fortbildungen

- Arbeitsgemeinschaft Bewegung & Sport im Verband für Blinden- und Sehgeschädigtenpädagogik: <http://www.vbs.eu/de/arbeitsgemeinschaften/vbs-bewegung-und-sport/>
- Deutscher Blinden und Sehbehindertenverband e.V.: <http://www.dbsv.org/>

Literatur Inklusion im Sportunterricht

- Giese, M. & Weigelt, L. (Hrsg.). (2015). *Inklusiver Sportunterricht in Theorie und Praxis*. Aachen: Meyer und Meyer.
- Giese, M. & Weigelt, L. (Hrsg.). (2017). *Inklusiver Sport- und Bewegungsunterricht. Theorie und Praxis aus Sicht der Förderschwerpunkte*. Aachen: Meyer und Meyer.

Sportpädagogische Themenhefte mit dem Schwerpunkt Inklusion und Sport

- Zeitschrift Sportunterricht 6/2012
- Zeitschrift Sportpädagogik 6/2013
- Zeitschrift Sportpraxis 9 & 10/2013 und Sonderheft 2016
- Zeitschrift Betrifft Sport 1/2014-2/2015
- Zeitschrift für Inklusion online 3/2016

Literatur Goalball

- Günther, J. (2010). Goalball – Ballsport für Blinde. In M. Giese (Hrsg.), *Sport- und Bewegungsunterricht mit Blinden und Sehbehinderten. Band 2: Praktische Handreichungen für den Unterricht* (S. 171–188). Aachen: Meyer und Meyer.

Literatur Förderschwerpunkt Sehen

- Frei zugängliche Unterrichtseinheit zum Blindenfußball und zur Sensibilisierung für die spezifischen Bedarfe von Menschen mit einer Sehbehinderung unter der Augenklappe: <https://www.dguv-lug.de/sekundarstufe-i/sport/inklusion-im-sportunterricht-blindenfussball>
- Giese, M. (Hrsg.). (2010). *Sport- und Bewegungsunterricht mit Blinden und Sehbehinderten. Band 1: Theoretische Grundlagen – spezifische und adaptierte Sportarten*. Aachen: Meyer und Meyer.
- Giese, M. (Hrsg.). (2010). *Sport- und Bewegungsunterricht mit Blinden und Sehbehinderten. Band 2: Praktische Handreichungen für den Unterricht*. Aachen: Meyer und Meyer.
- Thiele, M. (2001). *Bewegung, Spiel und Sport im gemeinsamen Unterricht von sehgeschädigten und normalsichtigen Schülerinnen und Schülern*. Würzburg.
- Giese, M., Katlun, T. & Bolsinger, A. (2017). *Inklusiver Sport- und Bewegungsunterricht im Förderschwerpunkt Sehen*. In M. Giese & L. Weigelt (Hrsg.), *Inklusiver Sport- und Bewegungsunterricht. Theorie und Praxis aus Sicht der Förderschwerpunkte* (S. 316–343). Aachen: Meyer und Meyer.





**Deutsche Gesetzliche
Unfallversicherung e.V. (DGUV)**

Glinkastraße 40
10117 Berlin
Telefon: 030 13001-0 (Zentrale)
Fax: 030 13001-9876
E-Mail: info@dguv.de
Internet: www.dguv.de