



Sportunterricht mit der Spielkonsole

# WII IN DER SCHULE



Videospielkonsolen sind aus dem Alltag der Kinder und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. In der Freizeit wird gespielt, was das Zeug hält. Aber die hier erworbenen Lern- und Bewegungserfahrungen haben mit dem Unterrichtsalltag häufig nichts zu tun. Ein Gifhorner Lehrer zeigt, dass es auch anders geht und holt die Spielkonsole Wii von Nintendo in seinen Unterricht.

**Martin Huisman**  
ist Redaktionsleiter  
bei bildung+  
im Erhard Friedrich Verlag

Die Medienwelt der Kinder unterscheidet sich grundlegend von der Medienwelt der Erwachsenen. Das muss Schule berücksichtigen, wenn sie Medienkompetenz vermitteln will. Während viele Bereiche dieser Neuen Medien inzwischen Einzug in den Unterrichtsalltag gefunden haben, wird allerdings ein Bereich konsequent außen vor gelassen: das Videospiel.

## Wii Fit in der Turnhalle

Marcus Lüpke, Lehrer an der Alfred-Teves-Schule in Gifhorn, hat sich mit dem Freizeitverhalten seiner Schüler beschäftigt und überlegt, wie er sie bei ihren Interessen abholen kann. „Am besten lernt der Mensch, wenn er Spaß am Lernen hat“, lautet das Motto des engagierten Biologie- und Sportlehrers.

Während einer Projektwoche betreute er im letzten Jahr eine Schülergruppe (16 Schüler und Schülerinnen) im Alter von 15 bis 17 Jahren im Sportprojekt „Sport mit Neuen Medien“. Im Mittelpunkt stand dabei das Spiel Wii Fit mit dem Balance Board.

## Wii Fit in der Turnhalle

Der Aufbau der Übungsstationen ist einfach. Benötigt werden nur pro Schüler je eine Turnmatte und für die Präsentation der Übungen ein Beamer, die Spielkonsole Wii (inkl. dem dazugehörigen Controller und dem Spiel Wii Fit mit dem dazugehörigen Balance Board) und eine Leinwand. Die Turnmatten werden so im Halbkreis in der Turnhalle platziert, dass alle Schüler freie Sicht auf die Leinwand haben. Nun können Sie Wii Fit starten.

Einer Ihrer Schüler – Freiwillige vor! – nimmt den Controller in die Hand und stellt sich auf das Balance Board. Die anderen Schüler nehmen ihren Platz auf der Turnmatte ein. Während der virtuelle Trainer nun für alle die Übungen erklärt, versuchen sich die Schüler beim Fitness- oder Yoga-Training. Als Lehrer haben Sie die Möglichkeit korrigierend einzugreifen oder mitzumachen.

Zwei Dinge sollten Sie allerdings beachten. Erstens ersetzt die Wii nicht den Sportunterricht, sondern bereichert ihn nur um eine Variante. Zweitens sollten Sie sich auf den Unterricht mit dem neuen Medium vorbereiten. Dazu gehört es selbstverständlich auch, sich über die Konsole zu informieren und die Wii zuhause mehrmals auszuprobieren.

Das mag auf den ersten Blick verwirren, erscheint aber doch ganz logisch, wenn man sich ein wenig mit der Spielkonsole Wii auskennt. Hier geht es eben nicht um Fingerfertigkeit beim schnellen Drücken auf einem Controller, nicht um Action- oder Rollenspiele. Beim Tennis oder Baseball zum Beispiel ist der Oberkörper – wie beim „echten“ Sport – in Bewegung, bei Wii Fit sogar der gesamte Körper im Einsatz.

„Trotz der fehlenden Multiplayer-Option haben wir alle gemeinsam in einem Zeitrahmen von einer Doppelstunde den gesamten Übungsplan von Balancespielen, Ausdauertraining (Laufen) und die Yoga- beziehungsweise Muskelübungen absolviert und sind richtig ins Schwitzen gekommen“, berichtet Marcus Lüpke.

Die Schüler waren fasziniert von dem „neuen Sportunterricht“. Besonders die Bewegungsmuffel, die sich sonst nur schwer zum Sporttreiben motivieren lassen, waren vom Spielkonzept begeistert und ließen keine Übung aus. „Im Anschluss an die Projekteinheit kam ich mit dem Verleih der Konsole kaum nach. Viele Schüler wollten ihren Eltern unbedingt dieses neue Konzept zu Hause präsentieren“, so Lüpke.

Die 16jährige Sabine ist in ihrer Freizeit wenig zum Sporttreiben zu motivieren, aber „mit Wii Fit und dem Balance Board würde ich schon regelmäßig etwas machen, weil es richtig Spaß macht“, meint sie. Auch das Interesse, einen „normalen“ Yogakurs zu besuchen wurde geweckt.