

Struktur der Methodenpapiere

<p><i>Sportart</i></p> <p>*** ** * *</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 30px; margin: 10px auto; text-align: center;"> <i>Spielfeld</i> </div> <p><i>Material:</i></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p><i>Spielidee & Grundregeln</i></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>	<p><i>Inklusive Umsetzung</i></p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 2px solid yellow; width: 80px; height: 60px;"></div> <div style="border: 2px solid blue; width: 80px; height: 60px;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 2px solid magenta; width: 80px; height: 60px;"></div> <div style="border: 2px solid green; width: 80px; height: 60px;"></div> </div>	<p><i>Stundenverlauf</i></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Phase</th> <th style="width: 15%;">Zeit</th> <th style="width: 15%;">Material</th> <th style="width: 15%;">Inhalt</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 40px;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Stundenverlauf</i></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Phase</th> <th style="width: 15%;">Zeit</th> <th style="width: 15%;">Material</th> <th style="width: 15%;">Inhalt</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 40px;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Phase	Zeit	Material	Inhalt					Phase	Zeit	Material	Inhalt				
Phase	Zeit	Material	Inhalt															
Phase	Zeit	Material	Inhalt															

Aufbau und Grundlegendes Vorgehen:

- Jedes Methodenpapier einer Trendsportart in diesem Handbuch ist nach dem gleichen Prinzip aufgebaut. Unter der Überschrift auf der ersten Seite sind kleine **Piktogramme** der jeweiligen Spieler*innengruppen (s. Legende) abgebildet. Die Sterne (* weniger geeignet - ** geeignet - *** sehr gut geeignet) darunter beschreiben in welchem Maße die Trendsportart für die jeweilige Spieler*innengruppe geeignet ist.
- Die **Materialliste** gibt das benötigte Material für die Durchführung der Trendsportart an. Daneben ist die jeweilige Spielfläche der Trendsportarten abgebildet.
- Darunter sind die **Spielidee** und die **Grundregeln** der Trendsportart zu finden. Weiterführende Regeln und Erläuterungen sind gegebenenfalls darunter verlinkt.
- Auf der zweiten Seite des Methodenpapiers geht es um die **inklusive Umsetzung** der Trendsportart. Hier werden zunächst die Regeln der Spielform dargelegt, die sich in der Praxis als besonders inklusiv erwiesen haben. In den darunter liegenden Kästen werden mögliche, für die jeweiligen Behinderungsformen spezifische, Spielanpassungen aufgeführt.
- Auf der dritten Seite wird ein exemplarischer **Stundenverlaufsplan** vorgeschlagen. Mit diesem Stundenverlaufsplan kann die Trendsportart direkt ausprobiert werden.
- Für eigene Ideen enthält jeder Bereich außerdem zusätzlichen freien Platz. Hier können eigene Regelvarianten oder Anmerkungen ergänzt werden.

Viel Spaß mit dieser Handreichung und beim Durchführen der Trendsportarten.

Werdet kreativ und probiert verschiedene Regeln aus! Hauptsache alle haben zusammen Spaß am Sport und der Bewegung.

Legende Piktogramme



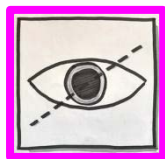
Beinbehinderung:

Hiermit sind Menschen gemeint, die eine Einschränkung an einem Bein haben oder die einen Rollstuhl zur Fortbewegung benötigen. In Sportarten, in denen die Größe der Spieler*innen relevant ist, können die möglichen Anpassungen für diese Gruppe auch für kleinwüchsige Menschen übernommen werden. Je nach Art der Behinderung und des Bewegungsgrades sollten Regeln für diese Gruppe von Spieler*innen angepasst werden. Dabei sollten besonders die Größe der Personen, der Bewegungsradius, die Freiheit der Hände und die Anfangsgeschwindigkeit eines Sprints berücksichtigt werden.



Armbehinderung:

Hiermit sind Menschen mit Beeinträchtigungen der Extremitäten wie Muskelschwäche, Spastiken, Lähmungen oder Amputationen gemeint. Je nach Ausprägung der Beeinträchtigung und der betroffenen Gliedmaßen sollten Regeln für die Spieler*innen angepasst werden. Dabei sollten besonders Bewegungsfreiheit, Fortbewegungsgeschwindigkeit und Wurf- und Fangfähigkeiten berücksichtigt werden.



Sehbehinderung:

Hiermit sind Menschen mit Sehbeeinträchtigungen unterschiedlichen Grades und blinde Menschen gemeint. Je nach Ausprägung der Sehbeeinträchtigung sollten Regeln für diese Gruppe von Spieler*innen angepasst werden. Dabei sollte besonders die Größe des Spielgeräts, die möglicherweise notwendige Unterstützung durch einen Guide und die Geräuschkulisse berücksichtigt werden.



Hörbehinderung:

Hiermit sind Menschen mit Hörbeeinträchtigungen unterschiedlichen Grades und Gehörlose gemeint. Je nach Ausprägung der Hörbeeinträchtigung sollten Regeln für diese Gruppe von Spieler*innen angepasst werden. Dabei sollten besonders nonverbale Möglichkeiten der Verständigung berücksichtigt werden.



Geistige Behinderung:

Hiermit sind Menschen mit einem andauernden Zustand deutlich unterdurchschnittlicher kognitiver Fähigkeiten sowie die damit ggf. verbundenen Einschränkungen ihres Gefühlslebens und Verhaltens gemeint. Bei der Anpassung des Regelwerks sollte auf einfache und wenige Regeln geachtet werden. Zudem sollten diese in leichter Sprache formuliert sein. Diese Kategorien sollen nur als Anhaltspunkte und der einfachen Einordnung der Spieler*innen dienen. In Absprache mit den Spieler*innen sowie je nach Grad der jeweiligen Beeinträchtigung kann die bestmögliche Spielform für die einzelnen Trendsportarten gefunden werden.