



Klaus Pöhlmann

ERDWIND SPIELE

Spiele-Erfinder, Spiele-Entwickler, Spiele-Produzent
Bewegungsspiele für alle Altersgruppen

Angebot für Gruppen:

- | | |
|------------------------------|----------------------------------|
| 1. Lehrer-Spielstunden | (Gruppengröße ab 5 Lehrern) |
| 2. Doppelstunde Sport | (10-30 SchülerInnen) |
| 3. Spiel am Schulfest | (für Großgruppen nach Absprache) |
| 4. Plattenbau für die Schule | (im Werkunterricht) |

Immer dabei:

- Spaß am Spielen
- Motivationserfahrung
- verschiedene selbstentwickelte und in unterschiedlichem Kontext erprobte Spiele aus Neopren, Holz und Tennisbällen

Gemeinsame Ziele:

- die Freude am Spielen und somit auch die Freude an Bewegung
- Erfolgserlebnisse
- Erfahrung und Training von Körperkoordination, Motorik, Orientierung im Raum, Links-Rechts-Koordination (Stärkung der "schwachen" Seite), Gleichgewichtssinn, Körperschwerpunkt und
- Teamgeist

Preis:

50 € pro Stunde plus Anfahrtskosten (je nach Strecke) und Auf- & Abbau
Weitere Arrangements nach Vereinbarung.
In der Planung kann ich auf Ihre Wünsche eingehen
und wir können zusammen Schwerpunkte setzen.

DOWNLOAD **des Gesamtkonzeptes**

Falls Sie neugierig geworden sind und mehr wissen wollen ...
aus ökologischen und Ressourcen schonenden Gründen
finden Sie das vollständige Schulkonzept als Download auf

**[www.erdwind.de/wp-content/uploads/
2018/03/2018_februar-das_neue_schulkonzept.pdf](http://www.erdwind.de/wp-content/uploads/2018/03/2018_februar-das_neue_schulkonzept.pdf)**

Auf der Website finden Sie auch viele Action-Fotos aus der Praxis mit SchülerInnen.

ERDWIND-SPIELE-PRINZIPIEN

Verantwortungsbewusste PRODUKTION - Material

Made in Germany: Ich arbeite weitgehend mit regionale Firmen, die unter fairen Bedingungen arbeiten und nach Ökostandard 100 produzieren.

Es gilt das Prinzip der Nachhaltigkeit; alle "Stanzreste" werden zu einem neuen Spiel.

Achtsamkeit im Umgang mit dem Material, den nötigen Rohstoffen, ist mir ein großes Anliegen. Diesen wertschätzenden Umgang mit Spielgeräten möchte ich den Schülern und Schülerinnen weitergeben und ans Herz legen.

Auch das Recycling von "Abfallprodukten", wie Tennisbällen, inspiriert und motiviert mich zu Up-Cycling Sportideen. Aus den ständig in Vereinen ausrangierten Tennisbällen werden dann ganz erstaunlich "andere" Wurfobjekte.

Auch ich bin made in Germany und versuche immer mehr, mit meinen eigenen Ressourcen nachhaltig und achtsam umzugehen, weshalb ich meinen Preis habe. Meine mit Ihnen geteilte Spiellust muss mich finanzieren, damit ich weiter entwickeln und erfinden, meinen Traum vom Spielen leben kann.

Neopren ist waschbar, darf aber nicht geknickt gelagert werden.

Der Neoflitzer fliegt Indoor wie Outdoor und er schwimmt, ist also auch für Wasserspiele im Freien und im Schwimmunterricht geeignet.

Die Weichheit des Materials

schützt vor Verletzungen und Zerstörungen, mindert die Angst vor dem Spiel mit Flugobjekten und erlaubt leises Spielen, z.B. im Klassenzimmer.

Alle **Spiele sind** immer auch **untereinander kombinierbar**.

Die Spiele-Elemente sind so konzipiert, dass sie nicht nur eindeutig verwendet werden können: Ein Wurfscheibe kann nicht nur geworfen, sondern auch gerollt, gekickt oder geschlittert werden, woraus sich unterschiedliche Spielmöglichkeiten ergeben.

Genau diese **Varianten des Einsatzes** und der Handhabung ermöglichen allen Spielern, jung und alt, ob geschickt oder weniger motorisch begabt, egal wie sportlich Spielspaß ohne Angst und somit ein neues Bewegungserleben nicht nur bei Wurfspielen.

Ausprobieren und Experimentieren ist dabei viel wichtiger als "Können".

Individualität ist gefragt.

Sämtliche Spielvorschläge sind nur ein Bruchteil der Möglichkeiten eines jeden Spiels: => Die Fantasie der Mitspieler führt immer zu neuen Regeln und Spielvarianten, zu Entdeckungen und Eigenerfindungen.

In den **Teamspielen** geht es mir zunächst weniger um Einzelleistung und Können, sondern um Strategien, die alle Mitspieler gemäß ihren Stärken einbinden, also mehr um ein Miteinander statt Gegeneinander, um ein Spielen ohne Gewinner und Verlierer.

Differenzierung wird unter anderem möglich: beim Spieltempo, durch die Anzahl der gleichzeitig verwendeten Flugobjekte, durch den Wechsel von starker und schwacher Hand (links-rechts).

In den kurzen, zwischengeschalteten **Gesprächsphasen** werden immer wieder die aktuellen Erfahrungen hinterfragt und die gewonnenen Erkenntnisse in der nächsten Spielrunde möglichst sofort umgesetzt.

SPORTSTUNDE oder PROGRAMMPUNKT AM PROJEKTTAG

"Motto"

*Mehr als nur Bewegung
Spaß ohne Zwang
neue Erfahrungen ohne Druck*

Rahmenbedingungen

- Ab einer Doppelstunde ...
bis zu einem ganzen Tag (mit wechselnden Gruppen)
- "nur" unter Mithilfe/Mitspielen von Lehrkräften

Programm

Entweder ich baue mein Programm mit Spiel-Stationen auf
- wahlweise mit oder ohne Plattenspiele -
oder ich passe mein Programm einem,
von Ihnen genannten, Thema an.

Ziel - Erfahrungen

- **Neue Erfahrungen und Wurftechniken**
Wenn Kinder merken, dass sie sich nicht verletzen können,
wächst das Selbstvertrauen und alte Ängste schwinden.
Neue und andere Wurftechniken erlauben es jedem, egal wie sportlich,
ERFOLGREICH zu sein.
- **gruppendynamische Erfahrungen**
Partner- und Teamspiele
- **Übung macht den Meister**
Schnelle Verbesserung von Wurf- und Fangtechniken
- **Sich "anders" und neu kennenlernen (Lehrer <--> Schüler)**
Alle Schüler können ihre Lehrer*innen dabei von einer ganz anderen
Seite kennenlernen, weil die Lehrkräfte dabei Teilnehmer, Mitspieler,
gleichberechtigt sind.
Alle teilnehmenden Lehrer können die Schüler dabei in einem anderen
Kontext, ohne etwas von ihnen zu wollen, erfahren und beobachten.
Wichtig ist das Miteinander!

SCHULFEST

Zeitraumen:

Ab 3 Stunden bis zu einem ganzen Tag

Ziel:

LehrerInnen, SchülerInnen, Eltern, Freunde ...
verschiedene Generationen und Kulturen
spielen miteinander.

Ort:

Schulhof, Pausenhalle oder Turnhalle
(Nach Absprache und Jahreszeit)

Mögliche Organisationsformen:

1. Angebot: Es werden als Nebenprogramm zum Schulfestprogramm einige Spielstationen aufgebaut und jede/r kann Spiele ausprobieren.
2. Turniere: Es werden einige Stationen aufgestellt, an denen kleine Turniere stattfinden, maximal 30 Minuten, um die Besucher nicht über Gebühr zu binden. Dazu bedarf es Turnierhelfer aus der Schule. Sie müssten sich im Vorfeld verbindlich melden und werden vor dem Schulfest mit ihren Aufgaben vertraut gemacht. Vielleicht eine Klasse?!

Mögliche Weiterführung:

1. Plattenbau (Spiele für 2-8 Personen)
SchülerInnen bauen Spiele-Platten selbst.
Siehe dazu gesonderten Abschnitt zum Spiel-Platten-Bau, nächste Seite.
2. Die Schulfesterfahrung wird Grundlage für einen Spiele-Wettbewerb:
innerhalb einer Klasse
zwischen Klassen (Projekttag)
zwischen verschiedenen Schulen

SPIEL-PLATTEN-BAU

Was man selbst gebaut hat, gewinnt an Wert(-Schätzung).

In einer Klasse oder in einer Gruppe des Projekttages
werden einige Spiele-Platten
für die Schule gemeinsam gebaut.

Eventuell ja als Weiterführung des Schulfestes,
weil das Spiel an den Platten allen so viel Spaß gemacht hat!

Gerne in Zusammenarbeit mit einer Werk-Lehrkraft

Zeitlicher Rahmen:

1. **Mindestens eine Doppelstunde,**
wenn der vorgefertigte Bausatz
nur zusammengeschaubt und montiert wird.

Im Anschluss werden natürlich die neuen Spielplatten
eingeweiht und ausprobiert.

2. **Projekt in Kooperation mit einer Werklehrerin/einem Werklehrer**
Die Schule bekommt die Materialliste mit Maßen im Vorfeld.
Die Klasse plant, sägt, schleift, montiert.
Gemeinsam werden dann die Ergebnisse ausprobiert.

Zusätzliches Angebot:

- *Ich gebe auch gerne Tipps zu günstigen Bezugsquellen für das Material, wenn Sie Sich für den Selbstbau entscheiden.*
- *Für den Selbstbau lohnt es sich immer, Eltern und deren Berufe zu nutzen und mit einzubeziehen.*

Weiterführende Ideen:

- *SchülerInnen werden mit einem kleinen Geldbetrag an den Kosten beteiligt, weil sie dadurch zu "MitbesitzerInnen" der Spiele werden und erfahrungsgemäß achtsamer mit "ihren" Spielmaterialien umgehen.*
- *Spiele auch für die Pausenhalle? (Pfandsystem für Material?)*

