

**Zeitschrift:** Schweizer Schule  
**Herausgeber:** Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz  
**Band:** 70 (1983)  
**Heft:** 5: Schulturnen - Schulsport I

**Artikel:** Sport ist (eine mögliche Form von) Spiel  
**Autor:** Bucher, Walter  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-530723>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 29.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



Im Sport sind verschiedene Verhaltensweisen möglich, so z. B. *Gestalten*, *Leisten* und *Spielen*.

Im *Gestalten* geht es darum, Gelerntes anzuwenden, Übungsteile gekonnt zu verbinden und zu kombinieren, sich oder etwas darzustellen. Grundlagen des Gestaltens sind minimale Grundfähigkeiten und Grundfertigkeiten.

Beim *Leisten* (im Schulturnen) soll jeder Schüler die eigene Leistungsgrenze in verschiedensten Sportarten und Situationen erreichen und so zu einer positiven Einstellung zur persönlichen Leistungsgrenze und zur persönlichen (Best-)Leistung geführt werden.

Was heisst nun *Spielen*?

Es würde den Rahmen dieses Artikels sprengen, wenn versucht würde, diese Frage auch nur annähernd zu beantworten. Ist oder wäre es überhaupt möglich? – Spielen, etwas Faszinierendes und doch nicht Greifbares!

Als Auftakt eine Wortspielerei, welche gleichsam die Komplexität dieses so oft zitierten Begriffes *Spielen* im positiven wie auch im negativen Bereich verdeutlichen soll.

Ob uns diese Wortspielerei weiterbringt?

Interessant ist vielleicht der Vergleich mit einer anderen Sprache. Der finnische Sprachgebrauch hält für das Tätigkeitswort spielen gleich fünf verschiedene Übersetzungen bereit:

#### **Bedeutung des Wortes «spielen» in der finnischen Sprache**

<b>spielen</b>	<b>Bedeutungsgebiet des finnischen Wortes</b>
leikkiä	Kinder spielen, Tiere spielen, mit Gegenständen spielen
pelata	ein Spiel spielen: Fussball spielen, Karten spielen, um Geld spielen, es spielt (es funktioniert) (möglicherweise germanisches Lehnwort mit gleicher Wurzel wie Spielen, play ...)
kisailla	Spielen als Bewegungsspiel, tanzen, scherzen, sich amüsieren, Liebespiel spielen
näytellä	Theater spielen, eine Rolle spielen
soittaa	ein Instrument spielen

(Die finnischen Worte sind auf der ersten Silbe zu betonen und wie im Deutschen auszusprechen.)

Wie kommt denn eigentlich *Spielen* im Sportunterricht vor?

Spielen MIT etwas	z. B. Geschicklichkeits- und Funktionsspiele
spielen ALS etwas	z. B. Darstellungs-, Rollen- und Imitationsspiele (also eine besondere Art des <i>Gestaltens</i> )
spielen UM etwas	z. B. Wettspiele, Kampf- und Sportspiele (also eine besondere Form des <i>Leistens</i> )

In der Schulpraxis wird (leider) häufig getrennt zwischen Unterricht und Spielen. So wird *Spielen* beispielsweise als Unterrichtsgegenstand (z. B. ein neues Spiel lernen) gewählt. Oft wird dabei das Spielerische im Sportspiel vergessen. Es werden Übungen (!) durchgeführt.

Wer kennt nicht den Satz kurz vor Ablauf der Turnstunde: «So, und jetzt machen wir noch ein kurzes Spiel!» (Das gleicht etwa dem Dessert nach einem mehr oder weniger gut gekochten Essen.) Immerhin, die Kinder dürfen noch ein bisschen spielen, und wahrscheinlich haben sie sich während der ganzen Stunde darauf gefreut.

Häufig wird das Spielen auch als Belohnung oder sogar als Strafe ausgesetzt, so z. B.: «Weil Ihr immer geschwätzt habt, können wir nun leider nicht mehr spielen!» (Die Unfähigkeit des Lehrers, das geplante Sportprogramm in der vorgesehenen Zeit durchzubringen, wird den Schülern zur Last gelegt.)

Nachdem nun verschiedentlich versucht wurde, die «Spiel-Praxis» vieler (selbstbeobachteter) Turnstunden kritisch zu beschreiben, sollen in der Folge einige Anregungen aufgezählt werden, wie spielerischer Sportunterricht auch noch verstanden werden könnte.

Eine optimale Lösung für den Unterricht scheint in der sinnvollen Mischung zwischen lernen – spielen, üben – spielen und leisten – spielen zu liegen. Die Gewichtung der Akzente muss selbstverständlich der jeweiligen Zielsetzung entsprechen. Will der Lehrer beispielsweise für etwas Neues (z. B. ein neues Gerät oder eine neue Sportart) begeistern, so garantiert ihm der Weg über den spielerischen Unterricht, sofern er fachlich genug kompetent ist, bestimmt einen grossen Erfolg. (So werden heute fast alle Sportarten eingeführt!) Über der

Sache stehen, «kompetent» sein, verlangt also vom Lehrer, dass er weiss, weshalb nun diese oder jene Übung so gemacht wird. Man lässt also nicht einfach die Schüler spielen (leider wird der spielerische Sportunterricht so interpretiert und auch praktiziert!).

In einem leistungsorientierten Training, was auch im Schulturnen einen wichtigen Stellenwert einnehmen sollte, kann das spielerische Element eine zusätzliche Motivation bedeuten. So kann zum Beispiel aus einem monotonen Dauerleistungstraining ein lustbetonter Gruppenwettbewerb gestaltet werden.

*Beispiel:* 2 Mannschaften laufen gegeneinander. Jede Gruppe hat einen Plastiksack voller Buchstaben. Pro gelaufene Runde (oder Strecken) darf jeder Schüler je einen Buchstaben aus dem Sack herausnehmen (natürlich dürfen die Buchstaben nicht angeschaut werden). Welche Gruppe hat zuerst das Wort «fertig» geschrieben? Es wird nun vielleicht nicht jene Gruppe Sieger, welche die besseren Läufer hat, sondern jene, die eine «glückliche Hand»

hatte. Vielleicht ist dies sogar ein schwacher Schüler, welcher den letzten entscheidenden Buchstaben gezogen hat?

Einlaufen, warum im Kreis oder hin und her? Ein Fangis, irgendein Verfolgungslaufen usw. sorgt gleichsam für eine fröhliche Atmosphäre (im Band II Turnen und Sport in der Schule hat es viele solcher Beispiele).

In der Bewegungs- und Haltungsschulung, welche ein wichtiger Bestandteil jeder Turnlektion ist, sollten wir auch immer wieder versuchen, aus den trockenen Übungen eben lustige (man könnte nun auch sagen: spielerische) Übungen zu machen. Die Liegestütz ist immer noch eine gute Übung. Machen wir daraus eine Partner-Übung: Zwei sind in Liegestütz gegenüber. Wer kann dem anderen auf die Hände schlagen? Wird man getroffen, so muss man eine Liegestütz machen. Das «Spiel» beginnt erneut. Nach kurzer Zeit Partnerwechsel usw. Eine Sammlung von vielen Möglichkeiten spielerischer Lern-, Übungs- und Leistungsformen sind in der Buchreihe «11000 Spiel- und Übungsformen von Walter Bucher zu finden:

# Sport ist Spiel!

(Viele haben das vergessen!)

## 11000 Spiel- und Übungsformen

Walter Bucher (Hrsg.)

Verschiedene Fachleute konnten für eine Idee begeistert werden, nämlich Spiel- und Übungsformen in verschiedenen Sportarten zusammenzutragen. Dabei sollte das Schwergewicht vor allem auf den spielerischen Bereich gelegt werden: Die Übungen müssen Spass machen! Die einzelnen Bände können sowohl über den Buchhandel als auch von den jeweiligen Autoren oder vom Herausgeber bezogen werden.

1001 Spiel- und Übungsformen im Schwimmen	W. Bucher	(Red.)	Walter Bucher, Weststr. 83, CH-6314 Unterägeri
1002 Spiel- und Übungsformen im Tennis	W. Bucher	(Red.)	Walter Bucher, Weststr. 83, CH-6314 Unterägeri
1003 Spiel- und Übungsformen in Leichtathletik	K. Murer	(Red.)	Kurt Murer, Neu Rössli, CH-6311 Allenswil
1004 Spiel- und Übungsformen im Handball	R. Kissling	(Red.)	René Kissling, Pilgerstr. 22, CH-5405 Baden
1005 Spiel- und Übungsformen im Volleyball	E. + M. Bachmann	(Red.)	E. + M. Bachmann, Lungholzstr. 13, CH-6210 Sursee
1006 Spiel- und Übungsformen im Basketball	P. Vary	(Red.)	Peter Vary, Frobenstrasse 72, CH-4053 Basel
1007 Spiel- und Übungsformen im Eislaufen und Eishockey	J. Schafroth	(Red.)	Schweizerischer Eishockey-Verband Abteilung Technik, Postfach, CH-8044 Zürich

In Vorbereitung:

1008 Spiel- und Übungsformen im Geräteturnen	U. Spönel	(Red.)
1009 Spiel- und Übungsformen im Fussball	B. Bruggmann	(Red.)
1010 Spiel- und Übungsformen im Badminton	M. Knupp (DL)	(Red.)
1011 Spiel- und Übungsformen für Behinderte und Nichtbehinderte	R. Schucan	(Red.)

Alle Bücher sich auch zu beziehen bei:

**Walter Bucher**  
Weststrasse 83  
6314 Unterägeri  
Telefon 042 72 31 77

Im weiteren sollen einige Beispiele mit dem Spielwürfel aufgezeigt werden. All die Vorschläge sind dem Können sowie den jeweiligen situativen Bedingungen anzupassen! Die folgenden Beispiele stammen aus dem Schwimmen, lassen sich aber ohne weiteres auch beispielsweise auf das Laufen übertragen!

### a) Würfeln ... Schwimmen

#### Formen für das Einschwimmen

Jeder würfelt einmal und merkt sich seine Zahl, sucht jenen Partner, mit dem er möglichst genau die Zahl 7 erreicht, wenn die beiden Würfel addiert werden. Die Summe (vielleicht 6 oder 8, evtl. sogar 7?) muss nun gemeinsam (in Längen oder Breiten) geschwommen werden. Die Technik ist frei, kann aber auch vorher (durch die Schüler) bestimmt werden.

Jeder würfelt. Ist seine Zahl gerade, so muss er nachher Gleichschlag schwimmen, ist sie ungerade, dann Wechselschlag. Nun suchen sich wieder diejenigen, welche gerade, bzw. ungerade Zahlen geworfen haben und schwimmen die Summe der beiden Zahlen.

#### Formen für das Training

Du wirfst mir und ich dir! Zwei gehen anfänglich zufällig zusammen. Jeder wirft nun dem andern mit seinem Würfel die zu schwimmende Anzahl Längen und bestimmt nach (evtl. vor?) dem Wurf die Technik. Sobald der Schwimmer der ersten Zweiergruppe fertig ist, wartet er auf einen andern Schwimmer, der seine Aufgabe auch beendet hat. Das «Spiel» beginnt von neuem mit diesem Partner.

#### Wahrsagen!

Jeder schätzt, welche Summe er mit 3 Würfeln erreicht. Diese erwartete Zahl plus die Differenz der effektiv geworfenen Summe muss geschwommen werden. Die Technik ist frei. Wer früher fertig ist als die andern, darf «aushelfen» und für andere schwimmen, bis alle ihre Anzahl Längen geschwommen haben.

### b) Schwimmen ... Würfeln

Wer hat zuerst 20 gewürfelt?

Jeder schwimmt für sich. Nach 2 Längen darf 1× geworfen werden. Nach den nächsten 2 Längen wieder 1× usw. Die geworfenen Zahlen

werden laufend addiert. Wer hat zuerst 20 Punkte?

Wer hat zuerst wieder 10?

2 Längen schwimmen, 1× werfen, diese Zahl von 10 subtrahieren, z. B.  $10 - 4 = 6$ , wieder 2 Längen schwimmen, wieder werfen. Die erneut geworfene Zahl zu 6 addieren, z. B.:  $6 + 5 = 11$ , wieder 2 Längen schwimmen, werfen, die Zahl von 11 subtrahieren usw. Wäre nun im letzten Fall die Zahl 1 gewesen, dann wäre der Wettkampf für diesen Schwimmer fertig gewesen! Wer hat also zuerst die Zahl 10 wieder erreicht? Variante: Wer fertig ist, darf irgendeinem Partner helfen.

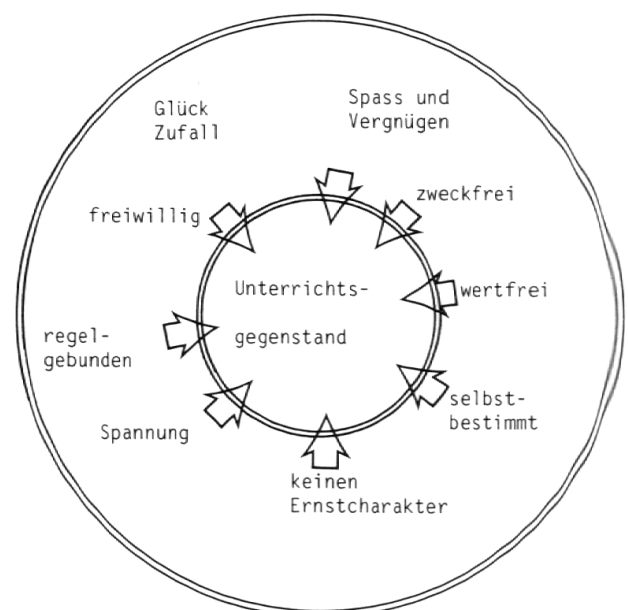
#### Joker-Schwimmen!

Welche Gruppe (6–10 Teilnehmer) hat zuerst 200 gewürfelt?

Die Gruppe schwimmt im Einbahnverkehr (jeder läuft anschliessend wieder zum Start zurück). Nachdem der erste angeschlagen hat, darf der nächste starten. Nach jeder Länge darf der betreffende Schwimmer würfeln. Die geworfenen Zahlen werden laufend laut (wie an einem Jahrmarkt) ausgerufen.

Zudem darf jeder Schwimmer **einmal** den Joker-Würfel (spezieller, grosser Würfel) werfen. Dieser zählt doppelt.

Als Spielwürfel werden Plastikwürfel, für gewisse Formen auch grosse Schaumstoffwürfel empfohlen.



Es geht also bei all den Vorschlägen nicht um Spielen *statt* Sport(-unterricht), sondern um den spielerischen Sportunterricht. Welches sind die Merkmale des Spiels, des Spielerischen?

- von innen motiviert – kein Ernstcharakter
  - zweckfreies Tun – regelgebunden
  - freiwilliges Tun – spannungsgeladen
  - Spass und Vergnügen unsicher im Ausgang
- Im spielerischen Sportunterricht können (und sollen) also Akzente, je nach Absicht, gesetzt werden, welche den Unterrichtsgegenstand mehr oder weniger beeinflussen.

Das ist doch ein pädagogischer Missbrauch des Spiels! Spiel und Leistung sind doch Gegensätze!

Diese Behauptungen gaben schon oft Anlass zu (intensivsten) Gesprächen zwischen (Nur-) Pädagogen und Turnunterricht erteilenden Lehrkräften.

Ist es uns erst einmal gelungen, die Schüler (für den Sport) zu begeistern, was wahrscheinlich spielerisch einfacher ist, dann ist später das hohe Mass an Motivation nicht mehr nötig. Und wenn es den Kindern in unseren Turnstunden während der Schulzeit gut gefällt, dann haben wir einen wesentlichen Beitrag für das lebenslange Bedürfnis nach Bewegung geleistet. So sollten wir uns immer wieder um einen gut geplanten und gezielten, aber auch spielerischen Turnunterricht bemühen.

#### **Quellenhinweise:**

Sportpädagogik Nr. 1/1980, Friedrich-Verlag.  
Walter Bucher: *Schwimmen*. Leistend spielen – spielend leisten. Hofmann-Verlag, Schorndorf 1982 (Bezugsquelle beim Autor).

## **«Leistung» hat viele Gesichter**

Erna Brandenberger

Während in den Promotionsfächern die allzu einseitige Ausrichtung auf Leistung immer mehr kritisiert wird, fordert man im Schulturnen und im Jugendsport immer entschiedener Leistungen verschiedenster Art und begründet diese Forderung nicht nur mit den Bedürfnissen des Spitzensports nach geeignetem Nachwuchs, sondern auch mit medizinischen und entwicklungsphysiologischen Notwendigkeiten für alle Kinder und Jugendlichen. Viele Lehrer sehen es darum als ihre Pflicht an, ihre Turnstunden für Fitnessprogramme und Konditionstests aller Art zu benützen und geben sich grosse Mühe, die Leistungen ihrer Schüler zu messen, zu zählen und zu werten, Leistungsblätter und Leistungskurven zu erstellen und auszuwerten, denn sie wollen ja das Ihrige dazu beitragen, der gesunden Entwicklung ihrer Schüler zu dienen. Andere Lehrer wiederum stehen den neuen Tendenzen bewusst oder unbewusst eher skeptisch gegenüber und empfinden die Ausrichtung

des Unterrichts auf Leistungsmessung, Leistungssteigerung und Leistungsvergleich als einseitig, öde und arm. Mitunter werden die Unterschiede zwischen den beiden Auffassungen zu eigentlichen Gegensätzen hochgespielt und geben Anlass zu heftigen Auseinandersetzungen.

Was schwingt eigentlich im Begriff «leisten» und «Leistung» alles mit, das ihn den einen als anziehend und erstrebenswert, den andern als arm und steril erscheinen lässt?

#### **Was heisst ursprünglich «Leistung»?**

Das Verb «leisten» lässt sich bis in die altgermanische Zeit zurückverfolgen, heisst ursprünglich «einer Spur nachfolgen» und gehört zum gleichen Wortstamm wie «lernen» und «Gleis». Die Bedürfnisse der Jagd und des Krieges sind klar erkennbar. Und unwillkürlich sieht man Parallelen zum modernen