

PÄDAGOGISCHES AUFKLÄRUNGSBLATT ZU SCHNIPSGOAL!



SCHNIPSGOAL - Spielbeschreibung

Wenn man über Fußball spricht, meint man Spiel, Spannung, Spektakel und Tore! Diese Aspekte in einem Tischfußballspiel miteinander zu kombinieren, ist nicht einfach. Um das zu erreichen, konzentriert sich **SchnipsGOAL** auf den einen entscheidenden Moment - den magischen Moment des Toreschießens!

Hier werden Spieler und Zuschauer von der ersten Sekunde an von derselben Leidenschaft und Spannung mitgerissen. Das Publikum wartet nicht lange darauf, dass sich eine Torchance bietet, denn der Fokus bei **SchnipsGOAL** liegt auf der Technik des Toreschießens. Jedes Tor bekommt hier die Aufmerksamkeit, das es verdient!

Die Beschaffenheit der Styroporbälle ermöglicht brillante Schüsse und spektakuläre Tore. Sogar der Torwart, der regungslos in seinem Tor steht, erweckt bei jedem Schuss den Eindruck, als würde er sich zum Ball hin bewegen, um ihn im letzten Moment mit den Fingerspitzen über das Tor zu leiten. Genau wie bei einem echten Fußballspiel! Die Form des Torhüters ermöglicht es sogar, durch dessen Beine hindurch, ein „Tunnel-Tor“ zu erzielen!

SchnipsGOAL schießt den Tischfußball in eine neue Dimension! Das Spiel feiert die Ästhetik des Tores. Ob Heber, Flachschuss, Flatterball oder exakt gezirkelter Effetball, alles ist durch gutes Training möglich! Dabei entscheidet der Spieler sogar selbst, wie und wo er seine Abwehrspieler positioniert.

Das Spiel wurde im pädagogischen Rahmen von Bernard Mayo Nke, einem Künstler und Pädagogen, im Offenen Ganztagsbetrieb einer Grundschule entwickelt. Es besticht durch seine Einfachheit.

Der Prototyp wurde aus Upcycling-Materialien hergestellt und ist somit nachhaltig produziert. Alte Kleiderbügel wurden zu Toren geformt. Aus alten Champagnerkorken, Joghurtbechern und Holz entstanden Torhüter und Verteidiger. Der Stadionzaun ist aus Fahrrad-Karton geschnitzt und kunstvoll bemalt.

SCHNIPSGOAL: EIN SPIEL, EIN PROJEKT

Auf den ersten Blick scheint es ein Mini-Fußballspiel zu sein, das mit den Fingern gespielt wird. Über den Unterhaltungsaspekt hinaus ist **SchnipsGOAL** jedoch mehr als nur ein Spiel. Es ist ein durchdachtes Bildungsprojekt und Ergebnis von 6 Jahren intensiver pädagogischer Beobachtungs- und Interaktionsarbeit mit Grundschulkindern im Alter von 6 bis 10 Jahren, sowie von Beratungen und dem Austausch zwischen PädagogInnen im Offenen Ganztagsbetrieb. **SchnipsGOAL** deckt ein breites Spektrum an pädagogischen Entwicklungsbereichen ab, in denen Fähigkeiten der Kinder angesprochen und eine ganze Anzahl an Kompetenzen gefördert und gestärkt werden können.

SchnipsGOAL als Rollenspiel

SchnipsGOAL bietet Kindern die Möglichkeit, in verschiedene Rollen zu schlüpfen: Schiedsrichter, Organisator, Turnierregulator, Zuschauer, Reporter etc. - Rollen, die sie perfekt ausfüllen können.

In **SchnipsGOAL**-Turnieren oder Freundschaftsspielen agieren die Kinder allein oder in Teams. Das Solo-Spiel ermöglicht es einem Kind, sich gegenüber anderen zu behaupten und dabei die Verantwortung für Entscheidungen allein zu tragen.

Das Spiel im Team mit mehreren Kindern erfordert, sich gegenseitig abzusprechen, zu beraten, zu einigen und Strategien zu entwickeln, um gemeinsame Ziele umzusetzen. Darüber hinaus lernen die Kinder, Meinungsverschiedenheiten auszutragen und Kompromisse auszuhandeln. Mädchen wie Jungen erleben das Spiel mit der gleichen Leidenschaft und lernen voneinander.

Kinder als Schiedsrichter

Die Kinder erleben Verantwortung. Sie leiten Spiele als Schiedsrichter, eine Rolle, die von ihnen Unparteilichkeit verlangt. Auf diese Weise erfahren sie, was es bedeutet, Autorität auszuüben. Das formt ihre Persönlichkeit, ihren Gerechtigkeitssinn und stärkt ihr Selbstbewusstsein.

Dem Spiel beitreten

Um sich für ein Spiel zu registrieren, tragen sich die Kinder auf einer dafür vorbereiteten Tafel ein. Auf diese Weise lässt sich der Zustrom, der am Spiel interessierten Kandidaten, leicht steuern.

Der Schiedsrichter ist für die Schlichtung von Streitigkeiten, die Validierung von Toren und die Verkündung von Sanktionen verantwortlich. Ein zweiter Schiedsrichter kann dabei Unterstützung bieten. Tore und Strafkarten werden am Torzähler angezeigt. Die weiße "Fair-Play"-Karte zeigt an, dass keine Verwarnung gegeben wurde. Die gelbe Karte bedeutet eine Verwarnung, bevor die rote Karte und ein Strafstoß folgt.



Als zweiter Schiedsrichter ist man für das Auszählen der Schüsse, die Ansage der Halbzeit und des Spielendes zuständig. Er kündigt eine Verlängerung und ein Elfmeterschießen an, wenn diese notwendig werden. Er validiert regelmäßig die Schüsse, regelt den korrekten Ablauf der Spiele und entscheidet über die Nachspielzeit.

Karten für die Mannschaften

Wir haben einen Länder- und Teamkartenkatalog erstellt. Kinder können so ihre Lieblingsmannschaften repräsentieren und sie zum Sieg führen.

SchnipsGOAL eröffnet Kindern damit einen Zugang zur Welt: Wie sieht zum Beispiel die Flagge von Schottland, Südafrika oder Paraguay aus? Auf diese Weise entdecken die Kinder spielend die Logos ihrer Lieblingsmannschaften und eine Vielzahl von Ländern und deren Flaggen.

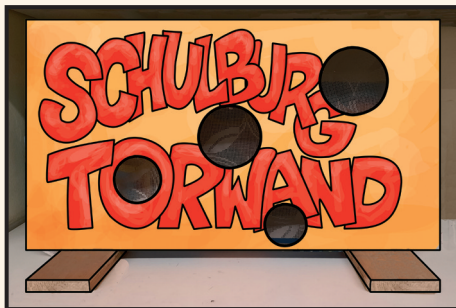


Die Trophäe

Wie bei Leichtathletik-Wettkämpfen sanktioniert das **SchnipsGOAL** nicht den Ausgang der Wettkämpfe durch einen "Gewinner" und einen "Verlierer". Jedes Spiel außerhalb von Turnieren gilt als "freundschaftliches Finale". Am Ende des Spiels erhält das Team, das die meisten Tore erzielt hat, den Meisterpokal und das mit der geringeren Anzahl an Toren den Vizemeisterpokal. Hier üben Kinder, sich emotional zu regulieren und ihre Frustrationen zu kontrollieren.

Hier üben Kinder, sich emotional zu regulieren und ihre Frustrationen auszuhalten und zu kontrollieren. Die Frustrationen, die durch eine „Niederlage“ entstehen können, werden durch eine zusätzliche Trophäe „gemildert“: die Fair-Play-Trophäe.

Diese Trophäe wird nicht für einen fehlerfreien Verlauf eines Spiels vergeben (Fouls, die während des Spiels begangen werden, werden direkt vom Schiedsrichter sanktioniert). Sie ist vielmehr dazu gedacht, die weniger Glücklichen zu ermutigen, eine positive Fair-Play-Einstellung zu bewahren.



Motorik und kognitive Fähigkeiten

SchnipsGOAL fördert die Entwicklung der kognitiven Fertigkeiten von Kindern. Das Kind wird dazu angeregt, taktisch zu denken. Es lernt aus seinen eigenen Fehlern, korrigiert und perfektioniert seine Fähigkeiten und entwickelt seinen eigenen Stil, um zufriedenstellende Ergebnisse zu erzielen. So lernt es zum Beispiel, die Schwachstellen und Lücken in der gegnerischen Abwehr aufzuspüren.

Mit hohen Schüssen kann das Kind Tore erzielen, indem es Räume anvisiert, die schwer zu verteidigen oder für den Torwart unzugänglich sind. Dies zu erreichen ist eine große Leistung, die beim Kind jedes Mal eine Explosion der Freude auslöst!

Kinder üben das Schießen in die Höhe mit dafür geschaffenen Übungs-Torwänden.

Das Kind entwickelt auch Taktiken, wie es seine eigene Verteidigung nach den (vorhandenen) Techniken des Gegners ausrichten kann. Für die Verteidigung muss der gegnerische Schuss antizipiert werden; wird ein gerader flacher Schuss erfolgen oder ein Bogenschuss? Wie weit liegt der Ball entfernt? Wird der Schuss von links, rechts oder mittig erfolgen? Welche Flugbahn muss der Ball nehmen, um die eigene Abwehr zu überwinden?

Das Spielen stärkt die Wahrnehmung, Konzentration und Koordination der Augen und der Hand des Kindes. Es trainiert die Sensibilität des Kindes, indem es die Kraft seiner Schüsse in Bezug auf die Entfernung des gegnerischen Tores reguliert. Das Kind merkt selbst, dass ein schwacher Schuss das Tor nicht erreicht und ein zu starker Schuss die gegnerische Abwehr oft zu Fall bringt. Es lernt wann ein Schuss nicht zielführend ist. Gleichzeitig schätzt es das Risiko eines Schusses über die Abwehr ein.

Ein Fehlschuss kann zu einer Strafe gegen die eigene Mannschaft führen, wenn er die wackelig aufgebaute Verteidigung des Gegners umkippt. Der Aufbau einer bröckelnden Verteidigung kann als Trick eingesetzt werden, um den Gegner von einem direkten Schuss über die Mauer abzuhalten, da dieser dann das Risiko eingeht, eine Strafe zu verursachen, falls sein Schuss das Ziel verfehlt.

Konzentration, Geschicklichkeit und Finesse

Um eine "bröckelnde Verteidigung" aufzubauen, braucht es viel Geschick und Fingerspitzengefühl. Die Spielfiguren werden übereinander gestellt, aber so, dass sie bei der geringsten Erschütterung zusammenfallen. Dabei sollte vermieden werden, dass die so locker aufgebaute Verteidigung von alleine zusammenbricht.

Elfmeter-Guthaben: ein Fair-Play-Beispiel

Da es vor allem um den Spaß geht, kann ein erfahrener Spieler (z.B. ein Erzieher) einem Anfänger (z.B. einem Kind), der das Spiel zu verlieren droht, Elfmeter schenken, um ihm die Chance zu geben, auszugleichen oder sogar zu gewinnen. So kann das Kind trainieren und auch im Spielstand aufholen. Dieses Arrangement beseitigt die Angst des Kindes, dem erfahrenen Spieler gegenüberzutreten, und gibt ihm das Selbstvertrauen, das es braucht, um ein Spiel ohne Hemmungen zu bewältigen.

Manche Kinder lernen schnell, andere brauchen mehr Zeit. Deswegen ist es ratsam, Kinder zu ermutigen, ganz egal, wie ihre Performance ist, und sie immer daran zu erinnern, dass das Wichtigste der Spaß am Spielen ist.

Aufsicht!!

Auch wenn die Kinder beim **SchnipsGOAL** selbst die Regie in der Hand haben, müssen die Erzieher*Innen in ihrer Aufsichtsfunktion immer bereit sein einzugreifen, um eine Eskalation im Falle eines Konflikts zwischen den Kindern zu vermeiden.

Verwendung von SchnipsGOAL als pädagogisches Instrument

Für Erzieher*Innen ist die Teilnahme am Spiel eine sehr effektive Form der pädagogischen Beobachtung und der Festigung des Vertrauens der Kinder zu ihnen selbst. Gleichzeitig ermöglicht es ihnen, schüchterne oder isolierte Kinder über die Teilnahme am Spiel zur Integration zu ermutigen.

Nach unseren positiven Erfahrungen mit dem Projekt **SchnipsGOAL** im Rahmen der Hortbetreuung hielten wir es für sinnvoll, diesen Erklärungsleitfaden zu erstellen, damit Pädagog*Innen in Kinderhorten dieses Spiel effektiv und erfolgreich einsetzen können.