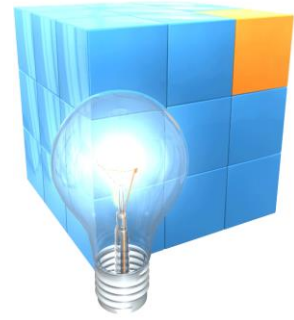


GAMING IM SPORTUNTERRICHT - SUBWAYSURFER ALS UNTERRICHTSVORHABEN



Übersicht

- **1 Subway Surfer als Anlass zur Medienkompetenzförderung**
- **2 Lernziele im analog-digitalen Verbundunterricht**
 - 2.1 Medien im Sportunterricht
 - 2.2 Anbindung an den Lehrplan
 - 2.3 Lernziele im Unterrichtsvorhaben
- **3 Subway Surfer im Sportunterricht**
 - 3.1 Der Fachgegenstand Parkour im normfreien Turnen
 - 3.2 FunFit und Subway Surfer als gamingbasierter Lerngegenstand im Sportunterricht
 - 3.3 Interpendenz des Unterrichtsvorhabens
- **4 Wir entwickeln unseren Subway Surfer Parkour weiter (Exemplarische Unterrichtsstunde)**
 - 4.1 Verlaufsplan
 - 4.2 Methodisch-didaktische Überlegungen
 - 4.3 Weiterführende Ideen und Alternativen
- **5 Arbeitsmaterial**
 - Hallenaufbau (1)
 - Stationenaufbau (2-5)
 - Subway Surfer Coin (6)
- **6 Videos**
 - Aufwärmen mit der FunFit-App (1)
 - Probelauf durch den Subway Parkour (2)
 - Subway Surfer (3)
- **7 Quellenverzeichnis**

Im Beitrag sind alle personenbezogenen Bezeichnungen geschlechtsneutral zu verstehen.

1 Subway Surfer als Anlass zur Medienkompetenzförderung

Der vorliegende Beitrag orientiert sich an der vom BMBF-Strategiepapier "Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft" aus dem Jahr 2016 und dem von der Gesellschaft für Fachdidaktik (GFD) 2018 präzisierten Positionspapier. In diesen wird gefordert, digitale Bildung und eine allgemeine Medienpädagogik in die Fachdidaktiken der einzelnen Unterrichtsfächer einfließen zu lassen. "In Anlehnung an die formulierte Digitalstrategie der Kultusministerkonferenz "Bildung in der digitalen Welt"" (Poweleit, 2021, S. 451) lassen sich auch für den Sportunterricht zahlreiche Ideen der Verknüpfung der fachlichen Unterrichtsinhalte mit dem Lernen MIT und ÜBER digitale Medien erdenken. Hier steht dies im Zusammenhang mit der gerade in der Jugend weit verbreiteten Thematik des Videospiele. Die auch Gaming genannte Freizeitbeschäftigung, die als E-Sport auch in sportfachlicher Hinsicht für einen kontroversen Diskurs gesorgt hat, bietet unter dem Gesichtspunkt der sportlichen Verknüpfung spezifische pädagogisch bedeutsame Möglichkeiten für den Sportunterricht.

Das weit verbreitete und gut bekannte Handyspiel Subway Surfer soll dazu in dem vorgestellten Unterrichtsvorhaben den Anlass bieten, digitale und analoge Welten im Sportunterricht zu verknüpfen. Die Bewegungslandschaft, Spielidee und verschiedene andere Spielelemente sollen anhand eines Parcours nachempfunden und von den Schülerinnen und Schülern (SuS) entworfen und mitgestaltet werden. Eine noch engere Verknüpfung digitaler und analoger Bewegungsformen bietet die ebenfalls eingebettete App "FunFit", die analog ausgeführte Bewegungen mithilfe der Handykamera erfasst, analysiert und durch spielerische Belohnungen und die Möglichkeit seinen eigenen Avatar zu leveln, direkte Belohnungen schafft.

Beide Apps sind kostenlos für iOS und Android herunterzuladen, sodass keine Hürden für eine praxisnahe Umsetzung entstehen.

2 Angestrebte Lernziele

2.1 Theoretische Einbettung

Videospiele sind ein Grundbestandteil im Leben von einigen Kindern und Jugendlichen (Hopper et al., 2018, 125; Sohnsmeier, 2012, S. 38, Wendeborn et al., 2020, S. 98 f.). Das alltägliche Interagieren und Konfrontation mit diesem Medium und der fortschreitenden Technik führt zur Verschmelzung des Realraums und des Virtuellen Raums (Wallrodt & Fehr, 2022, S. 20 f.). Diese Verschmelzung zu „Mixed Reality Movements“ ist eine neue Form der Bewegungsherausforderung, die insbesondere Raumwahrnehmung und neue Arten der Leiberfahrungen ermöglichen (Marquardt, 2017, S. 194). Mixed Reality Movements sind Überschneidung der Bewegungen im Realraum mit den Bewegungen in der digitalen Szene (z.B. VR-Brille + Controller).

Ein weiterer Aspekt von Gaming ist, dass Videospiele im Team oder alleine gespielt werden (Wendeborn, 2020, S. 98). Sie können ähnlich wie die Verschmelzung des Realraums und des Virtuellen Raums zu neuen Kommunikationsformen führen (Wendeborn, 2020, S. 100). Gaming kann somit soziales Lernen fördern, indem es Teamarbeit, Kooperation und Kommunikation zwischen den Spielern erfordert. So bieten sich bei der Thematisierung von Gaming im Unterricht viele Reflexionsanlässe,

die den digitalen Rahmen eines Videospieles beispielsweise mit einer analogen Umsetzung der Spielidee vergleichen lassen (Poweleit, 2021, S. 455). Darüber hinaus kann Gaming an sich die kognitive Entwicklung der Schülerinnen und Schüler (SuS) fördern, indem sie komplexe Probleme lösen, strategisch denken und Entscheidungen treffen müssen. Dabei können Videospiele eine positive Wirkung auf die perzeptive Leistung haben (Sohnsmeyer, 2012, S. 39), sodass Gamer womöglich schneller im Erlernen komplexer Fähigkeiten sind und eine höhere Motivationsbereitschaft haben, Zeit und Energie in das Erlernen dieser Fähigkeiten zu stecken (Hopper et al., 2018, S. 138).

Zusammenfassend können digitale Spiele Kompetenzen verlangen und fordern, die auch in realen Situationen relevant sind (Sohnsmeyer, 2012, S. 38). Obwohl Gaming als eher sitzende Aktivität angesehen wird, gibt es auch Bewegungsspiele oder Sportspiele, die eine körperliche Aktivität erfordern. Durch Weiterentwicklung der Spielekonsolen (z. B. Wii) wird dementsprechend auch die Bewegungsaktivität gesteigert (Sohnsmeyer, 2012, S. 38 f.). Gaming ist eng mit digitalen Medien verbunden, und die Medienpädagogik kann als theoretischer Rahmen dienen, um die Integration von Gaming in den Sportunterricht zu unterstützen. Dies umfasst die Förderung von Medienkompetenz, kritischem Denken über Medieninhalte und die Nutzung von Gaming als Werkzeug zur Vermittlung von sportbezogenem Wissen. Gaming kann dementsprechend auch die Medienkompetenz fördern (Wallrodt & Fehr, 2022, S. 24). In der Medienpädagogik ist durch den Umgang und die Reflexion von digitalen Medien, auf die im Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“ formulierten Forderung von der KMK zu achten. Es wird aufgrund alltäglicher Konfrontation mit digitalen Medien gefordert, dass in der Bildung zunehmende Aufmerksamkeit auf die Digitalisierung gelenkt wird und diese Nutzung aber auch als Lerngegenstand implementiert wird (KMK, 2017, S. 8 ff.). Von der KMK werden sechs benannte Kompetenzbereiche vorgegeben: Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren und Problemlösen und Modellieren (vgl. Poweleit, 2021, S. 452). Diese Kompetenzen beziehen sich dabei zumeist auf vier Dimensionen und müssen daher mehrperspektivisch betrachtet und in den Unterricht eingebracht werden, da sie zum einen eine Medienkritik fordern, aber auch eine allgemeine Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Medien sind nicht nur Informationsträger und Wiedergabegeräte, viel wichtiger ist neben dem Lernen mit Medien auch das Lernen über Medien zu implementieren. Die Gesellschaft der Fachdidaktik (GFD) antwortete auf die Forderung der KMK mit einem Positionspapier von 2018 und verortet Gaming im Sportunterricht unter vier Sparten. Jeder dieser Ansatzpunkte soll den Einsatz digitaler Medien zielgerichteter ausrichten und fördern:

1 Fachliche Kompetenzen digital Fördern	2 Digitale Kompetenzen fachlich fördern
Digitale Medien als Werkzeug fachlicher Kompetenzentwicklung: z. B. Förderung der Hand-Augen-Koordination durch Gaming z. B. Bewegungsaktivität steigern durch Exergames	Digitale Kompetenzen mit Fachlichkeit verbinden: z. B. Gesundheit in Gaming schützen z. B. Kommunikation beim Gaming reflektier-en/ integrieren
3 Neue fachliche, digitale Kompetenzen über die KMK-Standards hinaus	4 Digitale, personale Bildung im Fachunterricht
Fachliche Gegenstände verändern sich durch Digitalisierung, dies lässt neue digitale und fachliche Kompetenzen entstehen: z.B. digitale sportliche Leistungen kritisch reflektier-en z.B. Verbindung der digitalen und analogen Eindrücke	Reflexions- und Kritikfähigkeit über digitale Medien - Herausforderungen für das Selbst- und Weltverhältnis von Kindern und Jugendlichen: z. B. bewegungsbezogenen digitalen Content von Mixed Reality Games beurteilen z. B. Messages in Games hinterfragen

Auf den Sportunterricht bezogen besteht die Möglichkeit, durch den Einsatz digitaler Medien – zum Beispiel durch den Einsatz interaktiver Whiteboards – den fachlichen Lernprozess zu unterstützen und schneller und hochwertiger zu Lernen. Organisatorische und methodische Probleme im Sportunterricht können durch geeignete Softwares (z. B. Teamshake App) minimiert werden (Sohnsmeyer, 2012, S. 40), so dass digitales, spielbasiertes Lernen im Unterricht das formelle und informelle Lernen verbessern kann (Kretschmann, 2010, S. 67). Des Weiteren wirkt sich der Einsatz positiv auf das Regel- und Taktikverständnis der SuS aus (Sohnsmeyer & Fuhr, 2011, S. 388).

Unter dem Zentralen Aspekt "Entscheidungsfindung und Argumentation" gliedert Kretschmann (2010) sieben zentrale Kompetenzen auf: Medienkompetenz (ähnlich der vier Dimensionen der Medienkompetenz nach Poweleit (2021), Personale Kompetenzen (die ohnehin schon in ähnlicher Weise z. B. im Lehrplan für die Sekundarstufe 1 des Landes Rheinland-Pfalz zu finden sind), Emotionale Kompetenz (das Handhaben und evaluieren von Emotionen), Soziale Kompetenzen (auch die sind bereits im Lehrplan zu finden), Motorische Kompetenzen (hier aufgeteilt in motorische Fertigkeiten und motorisches Wissen), Kognitive Kompetenzen (im Bezug auf sportliches Fachwissen (s. Kapitel 2) und Problemlösen) sowie Metakognitive Kompetenzen (in Analyse und Abstraktion, die vor allem durch Reflexionsphasen im Unterricht geeignet angebahnt werden können).

Gaming kann das Interesse und die Motivation der SuS wecken, da es oft mit Belohnungssystemen, Herausforderungen, Levels und Wettbewerb verbunden ist.

Letztendlich soll in diesem Beitrag anhand einer konkreten Unterrichtsidee aufgezeigt werden, wie mithilfe des Verschmelzens von virtueller Spielwelt mit der realen Welt des Sportunterrichts, das motivierende Potenzial von Gaming im Sportunterricht genutzt werden kann und dadurch medienpädagogische Aspekte in den Sportunterricht einfließen können.

2.2 Anbindung an den Lehrplan

Da für das Parkourlaufen an Schulen vor allem verschiedenste Arten an Geräten vonnöten sind, die mithilfe unterschiedlicher Bewegungsformen überwunden werden sollen, lohnt es für eine Anbindung an den Lehrplan und eine weitere thematische Unterrichtsdurchführung vor allem Anschluss an das große Themenfeld Geräteturnen zu finden.

Gerätturnen ist im Lehrplan Sport, Sek I, des Landes Rheinland-Pfalz im Bereich A verordnet. In den Klassenstufen 7-9/10 werden die Bewegungsfertigkeiten in den Turnelementen aus den Gruppen Rollen, Schwingen, Springen, Überschlagen, Felgen erprobt und gelernt. Im Turnen wird zwischen normfreiem und normiertem Turnen unterschieden. Parkour kann hier vor allem dem normfreien Turnen zugeordnet werden, da es sich hierbei um eine Art "Hindernisturnen" an "Gerätebahnen und in Bewegungslandschaften" handelt (MfBWW 1998, S. 24). Es geht insbesondere um das Erproben und Erfahren von turnnahen Bewegungsmöglichkeiten an Geräten und Gerätekombinationen; das Entwickeln von allgemeinen Voraussetzungen für das Turnen hinsichtlich Kraft, Beweglichkeit und Koordination und das Austesten von erdachten und kreativen Bewegungsabfolgen durch das Kombinieren von Grundtätigkeiten (z.B. Hängen, Klettern, Balancieren, etc.), Turnelementen und Gymnastikelementen. Varianten des Hindernisturnens, der rhythmischen Bewegungsschulung, des Partnerturnens usw. sind in jeder Altersklasse besonders geeignet. Im Anforderungsniveau 2 wird neben der Festigung des erworbenen Könnens bevorzugt die qualitative Ausprägung der Turnelemente angestrebt (vgl. MfBWW 1998, S. 23 ff.).

2.3 Lernziele für das gesamte Unterrichtsvorhaben

Hauptintentionen

- (1) Die SuS verbessern unter Einbindung digitaler Medien im Bereich Gaming und des normfreien Turnens ihre funktionale Fitness, indem sie praxisorientiert mit Hilfe von digitalen Tools ihre Bewegungsfähigkeit trainieren.
- (2) Durch die schrittweise Entwicklung eines Parkours setzen sich die SuS kreativ mit der sportlichen Umsetzbarkeit von Videospieleerlebnissen auseinander.
- (3) Durch das Übertragen digitaler Spielkomponenten in einen analogen Rahmen schulen die SuS ihre Selbständigkeit und Kooperation miteinander.
- (4) Durch gegebene Reflexionsanlässe vertiefen die SuS ihre Fähigkeit kritisch und vergleichend über digitale Medien offen zu diskutieren.

Teilintentionen

Wissens- und Kompetenzentwicklung	Handlungssituation
Die SuS...	... indem ...
Sachkompetenz ... schulen ihr fachliches Wissen über Videospiele,... ... verbessern ihre Kondition und kräftigen ihre gesamte Körpermuskulatur,...	... sie sich in kognitiven Phasen (spielerisch) damit auseinandersetzen. ... sie diese im Aufwärmprogramm mit einer Mixed Reality Fitness App trainieren und sich in durch sportliche Betätigungen herausfordern.
Sozial- kommunikative Kompetenz ... schulen ihren fachlichen Ausdruck im Themenbereich von Gaming, respektieren und achten sich gegenseitig im virtuellen und realen Raum, sie sich in Arbeitsphasen konstruktiv mit dem Lerngegenstand auseinandersetzen und dementsprechend fachlich kommunizieren. ... die unterschiedlichen Leistungsniveaus mit digitalen Tools anerkennen .
Methodenkompetenz ... schulen ihre Fähigkeit zur Erstellung von bewegungsbezogenem digitalen Content , lernen Gamingprobleme, wie z. B. Fairplay und Übernutzung zu identifizieren und handlungsbasiert zu lösen, Videoaufnahmen produziert werden. ... diese reflektieren und mit geeigneten Maßnahmen verbessern.
Selbstkompetenz ... lernen ihre Aktivitäten im Gaming selbst einzuschätzen, lernen den Umgang in Erfolg, Misserfolg und motivationalen Aspekten in Videospiele, sie diese reflektieren, darüber sprechen und in einen überfachlichen Kontext einordnen. ... sie Erlebtes reflektieren und Unterrichtsinhalte mitgestalten, legitimieren und anpassen.

3 Subway Surfer im Sportunterricht

3.1 Der Fachgegenstand Parkour im normfreien Turnen

Die Trendsportart "Le Parkour" entstand ursprünglich in Frankreich und wird auch als die "Kunst der Fortbewegung" (Lemhöfer, 2008, S. 34) bezeichnet. Diese Beschreibung trifft auf den ursprünglichen Gedanken seines Begründers David Belle zu, da es in erster Linie darum ging, verschiedene Hindernisse auf freier Straße und im Gelände, also etwa Bänke, Mauern, Bäume, Laternen, Garagen usw. möglichst flüssig, kunstvoll und artistisch zu überwinden. Start und Ziel der durch die *Traceur* genannten Beteiligten selbstgewählten Routen waren dabei nebensächlich. Die Fortbewegung galt also einem reinen Selbstzweck.

Der Entstehungsort der Straße in verschiedenen Vororten von Paris brachte dabei auch mit sich, dass keinerlei Hilfsmittel zur Durchführung verwendet wurden. Es bedurfte also der Ausbildung einer enormen Körperkontrolle, Balance, Kraft und Schnelligkeit.

Neben diesen körperlichen Aspekten fasziniert die Anhänger jedoch auch immer wieder das Maß der mentalen Überwindung, um neue Wagnisse einzugehen und immer extremere Routen zu bewältigen.

Bewegungsgrundformen des Parkour sind unter anderem die *Roullade* eine Art Rolle, die insbesondere nach Sprüngen oder auch dem Überqueren von mittelhohen

Hindernissen dient. Sie gleicht einer Hechtrolle und findet enge Parallelen zur Rolle vorwärts im Bodenturnen.

Verschiedene Sprünge wie das Passement, die Demi-tour oder der Saut de chat dienen dem Überwinden von Hindernissen. Auch hier sind Parallelen zum Geräteturnen feststellbar. So dient der Aufsatz der Hände auf dem Hindernis beispielsweise nur der Stabilisierung der Flugphase und der Vorbereitung auf eine sichere Landung in der korrekten Position. Beim Saut de chat werden die Beine ähnlich wie beim Hocksprung unter dem Körper durchgeführt (Lemhöfer, 2008, S. 34 - 52).

Aus diesem Grund und aufgrund des Einbezugs verschiedener ästhetischer Elemente, die nichts mit der reinen Fortbewegung zu tun haben, kann Parkour im Sportunterricht unter der Sparte normfreies Turnen verortet werden.

3.2 FunFit und Subway Surfer als gamingbasierter Lerngegenstand im Sportunterricht.

FunFit - Gamingbasiertes Fitnesscoaching mithilfe von Mixed Reality Movement

FunFit - oder ganz ausgeschrieben - FunFit: Spaß Fitness-Spiele ist eine von Rachel Brook entwickelte App unter der Rubrik "Gesundheit & Fitness" im Google Playstore. Darüber hinaus ist sie auch im Appstore für iOS kostenlos zu erwerben. Sie wurde erst am 08.03.2022 in der ursprünglichen Version im Playstore veröffentlicht und befindet sich noch in der Entwicklungsphase, sodass noch nicht alle vorgesehenen Optionen, die in der App zu erkennen sind, bereits genutzt werden können.

Das Grundprinzip der App ist allerdings schon voll nutzbar. Die Startoberfläche erinnert an andere bekannte Spiele wie CandyCrush, da ein Pfad beschriftet werden muss, über den man zu vielzähligen Leveln gelangt. Diese Level bestehen aus mehr oder weniger herausfordernden Fitnessübungen aus den Bereichen HIIT-, Cardio- und Bodyweighthtraining, die man als Person vor dem Handy ausführen muss. Hierzu nutzt die App die Frontkamera des Handys und eine KI-gestützte Software, die erkennt, ob die Übungen korrekt ausgeführt werden. Richtige Ausführungen werden mit einem Stern honoriert. Erlangt man die vorgegebene Anzahl an Sternen in der angegebenen Zeit, die rückwärts läuft, hat man das Level geschafft und erhält die maximale Punktzahl von drei Sternen für das absolvierte Level. Durch die vorgegebenen Zeiten erlangt das Training so zudem den Charakter eines Intervalltrainings. Beim Einrichten der App werden die Körpermaße in Größe und Gewicht erfasst, zusätzlich kann man die Schwierigkeit der Fitnessherausforderungen einstellen. Nach einer gewissen Anzahl an Leveln kommen in regelmäßigen Abständen besonders herausfordernde Level, die mit einer Art „Endboss“ gekennzeichnet sind.

Als zusätzliche Motivation können durch die generierten Sterne Items gekauft werden, mit denen man den eigenen, anfangs sehr schlicht gehaltenen Avatar aufleveln und optisch umgestalten kann, wie z.B. durch das Tragen eines neuerworbenen Hutes, oder neuer Schuhe.

Durch so generierte Anreize und die direkte Feedbackkultur der Nutzeroberfläche verspricht die App einen hohen Motivationsgrad und eine positive Auswirkung auf das Fitnesslevel seiner Nutzer.

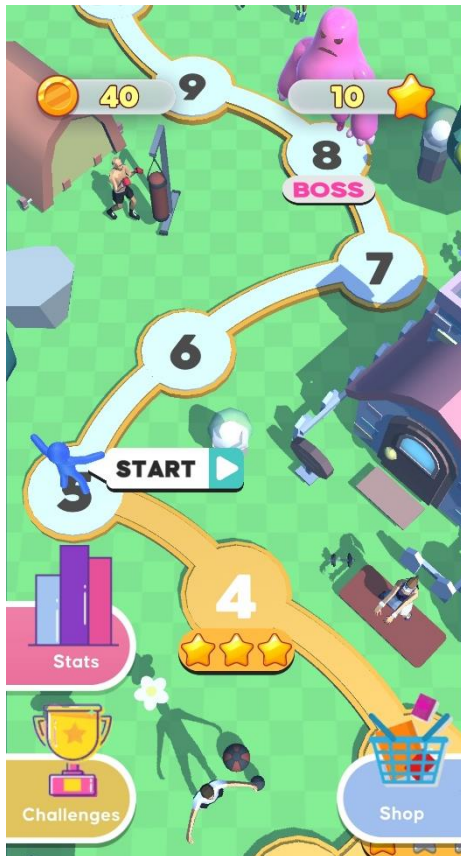


Abb. 1



Abb. 2

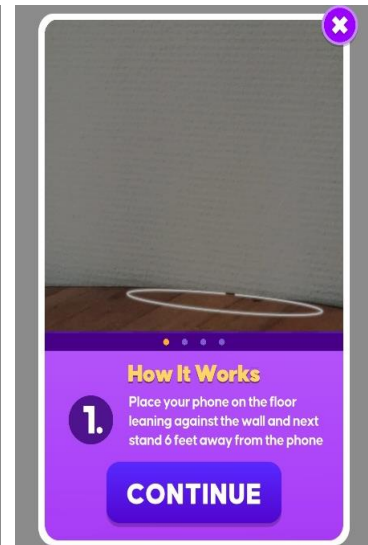


Abb. 3

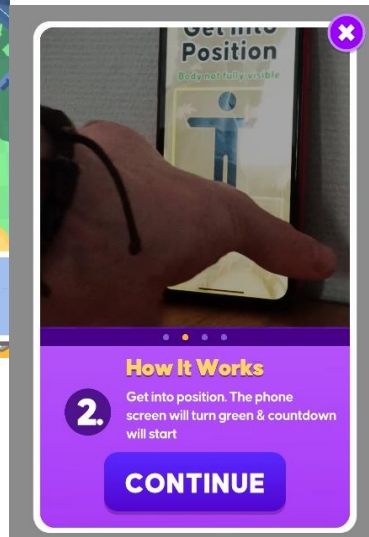


Abb. 4

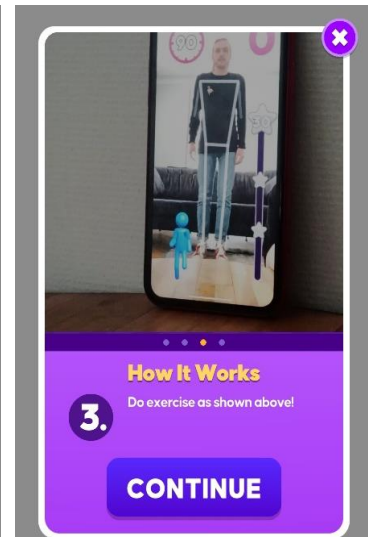


Abb. 5

Subway Surfer - Klassiker der Jump'n'Run Arcade Games für Smartphones

Das beliebte Arcade-Game im Jump'n'Run-Sektor Subway Surfer von der Firma SYBO Games gibt es dagegen bereits seit dem 20.09.2012 kostenlos für Android und iOS.

Die Idee hinter der Geschichte ist recht simpel. Ein Sprayer oder auch Runner genannt, den es mittlerweile in den drei Charakteren Jake, Tricky und Fresh gibt, muss, nachdem er oder sie beim Sprayen eines Graffitis an einen Zug erwischt wurde, vor einem Cop bzw. Inspektor fliehen. Dabei führt die Flucht immer auf den Schienen entlang.

Das Geschehen verfolgt der Spieler sehr nah am Handybildschirm, was vor allem an der Kameraperspektive liegt, die das Geschehen aus der Egoperspektive aus Sicht des Polizisten direkt hinter dem Sprayer abbildet. Das Laufen wird daher automatisch vollzogen. Der Spieler ist nur mithilfe verschiedener Swipe-Gesten auf dem Handybildschirm dafür verantwortlich, dass der Avatar Springt, grinded (eine Form der Rolle vorwärts unter verschiedenen Hindernissen hindurch) oder die Spur wechselt.

So kann der Avatar Hindernissen und fahrenden Zügen ausweichen, über sie hinwegspringen oder auf sie hinauflaufen.

Durch das Einsammeln verschiedener Münzen oder Items ist es möglich, besonders erfolgreich abzuschneiden oder andere Vorteile durch das Einsetzen erworbener Items (z.B. Skateboard oder Jetpack) gegenüber dem Inspektor zu haben.

Letzten Endes geht es darum, möglichst weit zu kommen, ohne gefangen zu werden und dabei so viele Münzen wie möglich zu sammeln.



Abb. 6



Abb. 7



Abb. 8

3.3 Interdependenz des Unterrichtsvorhabens

Stunde	Thema	Zentrales Anliegen
1	Grundsätzlich Leistungsstandermittlung	Die SuS werden spielerisch in der Erprobung ihrer Körperspannung gefordert, indem sie in Spielformen immer wieder vor die Bewältigung von verschiedenen Haltepositionen gestellt werden.
2	Einführung in Gerätesicherheit und Turnelemente Bodenturnen	Die SuS lernen die Bewegungsabfolge der Rolle vorwärts kennen und üben diese, indem sie sich mithilfe differenzierter Stationen schrittweise der Idealausführung annähern.
3	Einführung in Gerätesicherheit und Turnelemente Sprung	Die SuS schulen den Sprung über den Turnkasten, indem sie in einer methodischen Reihe vor unterschiedlichen Herausforderungen gestellt werden.
4	Subway Surfer normfreies Turnen	Die SuS kommen in Kontakt mit unterschiedlichen <i>Bewegungsformen</i> (<i>Gehen, Laufen, Springen, Hüpfen, Kriechen, Rollen, Balancieren</i>), indem sie sich in unterschiedlichen Stationen ausprobieren.
5	Subway Surfer normfreies Turnen	Die SuS schulen ihre Fortbewegung, indem sie ökonomisch in differenzierten <i>Hindernisvariationen</i> (<i>Stangen-Slalom, umgedrehte Bänke, Sprungkast- enpyramide, Barren-Weichbodenmatte-Wall</i>) sich dynamisch steigern.
6	Subway Surfer normfreies Turnen	Die SuS erweitern ihre Bewegungsformen, indem sie die Hindernisse mit <i>Spurwechsel</i> zu einem Parkour erweitern.
7	Subway Surfer normfreies Turnen	Die SuS stärken ihre Bewegungsfähigkeit im Parkour, indem sie in einer Gerätebahn verschiedene Hindernisse bewältigen müssen und zusätzlich im Wettkampf gegeneinander und mit einem Bonus (<i>Münzen</i>) einen zusätzlichen Anreiz erfahren.
8	Subway Surfer normfreies Turnen	Die SuS schulen die Sprungfähigkeit durch die Einführung des Mini-Tramp, indem sie spielerisch <i>Items</i> in den Parkour hinzufügen.
9	Subway Surfer normfreies Turnen – Mündliche Prüfung	Die SuS erhalten in einer mündlichen Prüfungssituation ein ähnliches Unterrichtsvorhaben zu einem anderen bekannten Videospiel vorgestellt und sollen nach kurzer Einarbeitung dieses auf seine Umsetzbarkeit hin kritisch beurteilen.
10	Vertiefung der Turnelemente hinsichtlich normierten Turnens	Die SuS vertiefen ihre bisher gelernten Kompetenzen im Sprung mit dem Mini-Tramp, indem sie in Übungsformen sich wiederholend schulen.
11	Vertiefung der Turnelemente hinsichtlich normierten Turnen	Die SuS vertiefen alle bisher geschulten Sprungelemente, indem sie in Expertengruppen und Stationenarbeit sich gegenseitig unterstützend gelernte Elemente eingehend trainieren.
12	Training Vorbereitung auf Prüfung	Die SuS üben und festigen die bisher geschulten Bodenelemente, indem sie eigenständig an Stationen an ihren Lernvoraussetzungen ansetzen und ihre Fertigkeiten verbessern.
13	Prüfung	Die SuS weisen ihren Leistungsstand nach, indem Sie ihre erlernten Kompetenzen an Sprungelementen nachweisen

Die im blauen Rahmen eingefassten Unterrichtsstunden bilden die eigentliche Interdependenz der nachfolgend vorgestellten Unterrichtsstunde (orange).

Das *Unterrichtsvorhaben* fußt auf der Idee, mit einer Klasse ein Projekt umzusetzen: das eigene Erstellen eines Subway Surfer Videos. Dazu wird von Stunde vier an in verschiedenen Etappen versucht, über die reflektierte Auseinandersetzung mit dem Game dieses möglichst detailgetreu in der Realität, das heißt in der Sporthalle, umzusetzen und am eigenen Leib nachzuempfinden. Die in den zentralen Anliegen dieser Unterrichtsstunden hervorgehobenen Spielelemente wie Spurwechsel, Münzen oder Items werden von den SuS als Basis genutzt um den Parkour selbstständig zu entwickeln und aufzubauen, und stellen über diese Elemente hinweg eine Verknüpfung zum digitalen Vorbild her. Die Erarbeitung dieser Ideen wird dabei von der Lehrperson angeleitet, soll aber in erster Linie aus den Gedanken der SuS entnommen werden. Über verschiedene entstehende Reflexionsanlässe, wie z.B. durch symbolische, soziale, leibliche und materiale Transformationen, lassen sich so nicht nur die Motivation der Kinder erreichen, da sie das beliebte Videospiel in großem Rahmen umsetzen können, es ist somit auch möglich, das Lernen MIT und ÜBER digitale Medien geeignet anzubahnen. Diese Reflexionen sollen möglichst natürlich in das Unterrichtsgeschehen einfließen, indem Ideen umgesetzt, reflektiert und besprochen und am Ende entsprechend angepasst werden. So kann über das Geschehen in der Sporthalle immer wieder die Verbindung zum Medium Gaming hergestellt werden, sodass auch dieses einer kritischen Reflexion unterliegt. Somit erleben SchülerInnen eine spielerische Selbstverkörperung, durch die Ausführung der Aufwärmübungen, mithilfe der Fun Fit-App. Zum Ende des Projektvorhabens werden die SuS auf kognitiver Ebene geprüft, da das Unterrichtsvorhaben vor allem auf das Lernen mit und über Medien abzielt. So kann anhand eines vergleichbaren aber doch unbekanntes Gaming Beispiels (wie z.B. Tennis auf der Wii-Konsole) überprüft werden, ob die SuS den kritischen Umgang mit Medien (wie z.B. ein verantwortungsbewusster Umgang mit der Privatsphäre, realistische Einordnung der Inhalte und Möglichkeiten in Spielwelten) in seinen Grundzügen verstanden haben und auf neue Kontexte übertragen können. Die durchgängige Nutzung von digitalen Medien im Unterrichtsvorhaben soll dazu führen, dass das Medium nicht nur als didaktisch-methodisches Werkzeug betrachtet, sondern auch als inhaltlicher Gegenstand herangezogen wird. Dadurch können medienkritische Reflexionsanlässe geschaffen und SuS zur kritischen Auseinandersetzung angeregt werden (Poweleit, 2021). Durch die Nutzung von Fun Fit und Subwaysurfer werden die Parallelen der realen zur digitalen Welt verdeutlicht und sollen zum kritischen Umgang sowie zum selbstbestimmten Handeln, um selbstbezogene Vorteile zu generieren, befähigen (Poweleit, 2021, S. 455).

Dazu können beispielsweise Parallelen zwischen dem Spielen am digitalen Endgerät und dem Spielen im realen Leben gezogen werden, um so einen Rückbezug auf die eigene Person herstellen zu können. Was ist realistisch dargestellt? Was kann ich mir zutrauen im wirklichen Leben auch auszuprobieren? Wie kann ein eventuelles Suchtpotential virtueller Spiele entstehen?


Diese Fragen gehen mit medienpädagogischen Kompetenzen einher, die im Folgenden spezifischer vorgestellt werden.

4 Wir entwickeln unseren Subway Surfer Parkour weiter (Exemplarische Unterrichtsstunde)

4.1 Verlaufsplan

Phase	Inhalt	Methodisch-didaktische Hinweise	Organisation
Einstieg und Aktivierung	Begrüßung Zielformulierung Bezugnahme und Aktivierung mit FunFit-Challenge (6min) Überleitung Subway Surfer	Ziel: Weitere Gamification des Parkour und erste Aufnahmen zu Sicherung und Veröffentlichung des Projekts (also dem Nachstellen von Subway Surfer im echten Leben) Challenge für Arbeitsphase relevant Wie viele Level schaffst du in 6 min? Regeln/ Sicherheitshinweise	Plenum Einzelarbeit FunFit-App Smartboard
Kognitiver Einschub	Reflexion über aktuellen Stand Subway Surfer Ideensammlung, Erweiterung des Parkour und mögliche Umsetzung	Subway Surfer spielen <i>weitere Elemente aus dem Spiel sammeln (Thema heute: Münzen),</i> Gaming ins Reallife bringen Perspektivenwechsel (Egoviev, First-Person, Birdview, Third-Person) → Vorstellung Bodycams	Plenum Smartboard Subway Surfer Mentimeter
Arbeitsphase	Probephase Finale Phase	Probephase: Lockerer Probelauf für jeden zur Gerätegewöhnung Arbeitsphase: Sprayer hat 0,2 sek pro geschafftem Level in FunFit der Aktivierungs-phase Vorsprung Inaktive SuS stehen zur Sicherung an/neben den Elementen Rotation zwischen Stationen und Läufern für reibungslosen Ablauf Mediengestaltung mithilfe der Bodycamaufnahmen aus den Läufen zur Nachempfindung der Perspektive aus dem Videospiel	Wettkampf 1 vs.1 Teamshake App Bodycams Inaktive sichern Parkour mit Hilfestellung Geräteparcours Soundtrack aus Subway Surfer Smartboard Folie zur Regeltung
Schlussphase	Rückbezug auf Thema/Ziel der Sportstunde Stundenreflexion	Reflexion der Videos des Bodycams Reflexionsauftrag: Lernen über digitales Medium (Gaming) Wie anstrengend war der Lauf? Ist das mit dem Spielen am Handy vergleichbar? Verknüpfung perspektivische und motivationale Überschneidungen des digitalen und analogen Rahmens Gesundheitsbezug (Sucht, physisch-psychischer Ausgleich, Ehrgeiz, Dominanzstreben, Realität, Virtualität, Kreativität etc.)	Bodycams in Verbindung mit Smartboard Plenum

4.2 Methodisch-didaktische Überlegungen

Das Ziel der Unterrichtsstunde ist es, den in den Stunden zuvor begonnenen Prozess der Nachstellung des Spiels Subway Surfer im echten Leben weiter fortzuführen und vor allem über zwei Elemente, die Einführung der Münzen und erste Arbeiten mit Videoaufnahmen aus der Ich-Perspektive, in dieser Unterrichtsstunde weiter auszubauen. Gleichzeitig sollen so durch die ersten getätigten Verfolgungsjagden im nahezu fertigen Parkour Reflexionen getätigt werden, die den digitalen mit dem analogen Rahmen in Zusammenhang setzen und auf einer Metaebene vergleichen. Für einen geeigneten Ablauf der Unterrichtsstunde ist es von Vorteil eine im Auf- und Abbau von Geräten geübte Klasse zu haben. Gleichzeitig sind detaillierte Hallenaufbaupläne hilfreich, um die Organisation der Klasse im Aufbau zu unterstützen und bereits hierüber gruppendynamische Prozesse anzuregen. Die Motivation hierbei kann vor allem sein, dass der Parkour in den vorangegangenen Unterrichtsstunden von der Klasse selbst entworfen und Schritt für Schritt bereits aufgebaut wurde. So haben alle bereits persönliche Berührungspunkte mit diesem gehabt und der Aufbau verläuft gestützt auf den Erfahrungen reibungsloser. ►  1-5

Die Aktivierung und das Aufwärmen dieser Unterrichtsstunde erfolgt dann über die den SuS bereits bekannte App FunFit. Hierzu nutzen alle ihre eigenen Handys, da sie so bei ihrem individuellen Lernfortschritt einsteigen können. In einem vorgegebenen Zeitraum sollen alle so viele Level wie möglich schaffen, mit der Aussicht, dass es sich am Ende der Unterrichtsstunde positiv auswirken kann, je mehr Level man geschafft hat. Bereits zu Stundenbeginn sollen so Aspekte wie die Motivation, der Leistungsgedanken und die Herausforderung gefördert werden. Gleichzeitig erfolgt über die App eine automatische Differenzierung und Individualisierung, da sich jeder aufgrund der *Mixed Reality Movements* mit dem eigenen Körper und Leistungsstand beschäftigen kann (vgl. Marquard, 2017, S. 193 f.), ohne möglicherweise durch stärkere Leistungen anderer ausgeschlossen oder demotiviert zu werden. Das Lernen erfolgt so auch im Stile des *Digital Video Games Approach (DVGA)*, der das Übertragen spielerischer Elemente in einen Lernprozess beschreibt (Price et al., 2022, S. 2). Die Präsentation des Lernfortschritts oder den Stand bzw. die weitere Gestaltung des eigenen Avatars in der App vor der Klasse mithilfe eines Smartboards kann eine Möglichkeit der Motivationssteigerung sein. ►  1



Abb. 9

Die geschafften Level werden durch Vorher-Nachher-Vergleich der Apps für später notiert. Anschließend erfolgt bereits die erste Reflexionsphase als kognitiver Einschub, die das Arbeiten am Stundenziel in Bezug auf die Weiterentwicklung des eigenen Subway surfer Parkour einleiten soll.




Abb. 10

Ein Schüler aus der Klasse wird nach vorne gebeten um am iPad Subway Surfer zu spielen, dass mit dem Smartboard verbunden ist und ausgestrahlt wird.

Hier lohnt es sich bereits einen inaktiven oder verletzten Schüler aktiv in den Unterricht einzubeziehen. Über die Beschreibung und Reflexion des zu sehenden Spiels werden bereits umgesetzte und noch nicht umgesetzte Komponenten aus dem Spiel gesammelt, um so entscheiden zu können, welches Element noch eingebaut werden kann. Die Sammlung solcher Ideen kann parallel zum Betrachten des Spiels über eine WordCloud bei mentimeter.com gesammelt werden.



Abb. 11

Das Element, dass in dieser Unterrichtsstunde hinzugefügt werden soll, sind dabei die Münzen, da sie ein weiterer Schritt hinsichtlich der *Gamification* des Parkour darstellen, also der Übertragung spielerischer Elemente in die Wirklichkeit (Price, 2022, S. 6). ▶  6

Die Münzen im Videospiel tragen zu einem besseren Abschneiden des Laufs bei. Über geeignete Reflexionsansätze sollen die SuS Ideen entwickeln, wie diese Tatsache im realen Raum spürbar und effektiv eingebaut werden kann. Hierbei kann beispielsweise der in der Unterrichtsstunde zuvor eingebaute Spurwechsel helfen. Das Erreichen und Abschlagen der Münzen erlaubt es dem Sprayer auf der engeren und damit schnelleren Spur zu bleiben und damit einen Vorteil gegenüber dem Inspektor zu haben, der außen bleiben muss.

Gleichzeitig kann die spätere Nutzung der Bodycams zur Umsetzung der Nachstellung des Videospiels über eine Reflexion über das Gamedesign eingeleitet werden. Hier lohnt es sich über Kameraperspektiven wie Vogelperspektiven oder Egoviews zu sprechen.

Vor dem praktischen Einstieg in den Parkour sollte dann nochmal an die Regeln der Nutzung des Parkour erinnert werden, die vor allem der Sicherheit während der Nutzung dienen und auch in vorigen Stunden gemeinsam mit der Klasse erarbeitet werden können. Der lockere Probelauf zu Beginn der Arbeitsphase soll auf die Nutzung desselben unter zeitlicher Drucksituation vorbereiten, indem im lockeren Tempo eine Vertrautheit mit den Geräten und den Distanzen und Höhen im Parkour aufgebaut wird.



Abb. 12



Abb. 13



Abb. 14



Abb. 15

Anschließend soll der Ablauf der Verfolgungsjagd vorbereitet werden, indem z.B. über die Teamshake App leistungshomogene Paare gebildet werden, die gegeneinander als Cop und Sprayer antreten. Der Rest der Gruppe geht in den Parkour und sichert diesen ab. Im Uhrzeigersinn werden dann die Standorte nach jedem Lauf gewechselt, sodass die Letzten Sicherer im Parkour in den Lauf übergehen und die Läufer als Sicherung im Parkour zu Verfügung stehen. Auch hier besteht die Chance Inaktive in der Organisation der Läufe und der Absicherung zu involvieren.

Zusätzlich werden die Bodycams zur Aufzeichnung der Läufe und der späteren Erstellung von Subway Surfer Videos im Sinne der Erweiterung der Medienkompetenz hinsichtlich der Mediengestaltung in den Unterricht integriert. Die Läufer haben beide die Cams während dem Lauf vor die Brust geschnallt, um zugleich die Kameraperspektive aus der Spielgestaltung nachzuempfinden (Price, 2022, S. 6).



Abb. 16



Abb. 17



Als weitere Ansprache der Sensorik durch das Videospiel kann der dem Spiel eigene Sundtrack zur akustischen Untermalung verwendet werden. Dieser ist beispielsweise unter Spotify abrufbar. Er unterstützt das aktive Nachempfinden der Spielsituation und schafft eine weitere Umsetzungs- und Reflexionsebene.

Die Reflektionen kommen dann verstärkt in der Schlussphase der Unterrichtsstunde zum Tragen. Diese hat das Ziel, zum einen den in der Unterrichtsstunde erzielten Fortschritt zu sichern, indem die erbrachten Leistungen und die Umsetzung in den Videos exemplarisch angesehen und reflektiert werden. Zusätzlich bietet es sich an, über den Stundeninhalt eine Reflexion über Medien (wie z.B. Tablets, Smartphones & Smartboards) und in weitestem Sinne die Leiblichkeit im digitalen und analogen Rahmen zu diskutieren. Das Absolvieren des Parkour kann aufgrund der verschiedenen Herausforderungen und des innewohnenden Zeitdrucks als sehr

herausfordernd wahrgenommen werden. In diesem Sinne kann die Reflexion auf erbrachte Leistungen im Spiel (Swipebewegungen) und im realen Lebensraum (körperliche Anstrengung gelenkt werden. Erfolgserlebnisse können in beiden Situationen, im digitalen und analogen Rahmen erzielt werden. Doch wie ist die dahintersteckende Leistung zu differenzieren (Sohnsmeyer, 2012, S.41)? Worin besteht der Suchtfaktor von Videospiele? Dieser liegt im einfacheren Erreichen von Erfolgserlebnissen und der damit einhergehenden Ausschüttung von Dopamin (Price, 2022, S.6). Hinsichtlich der Leiblichkeit wird dann idealerweise die Erkenntnis gewonnen, dass das Bezwingen von Herausforderungen in der analogen Realität viel weitere Dimensionen einnimmt als in abgespeckten virtuellen Kontexten, da die leibliche und sinnliche Herausforderung auf vielfältigeren Ebenen stattfindet.

4.3 Weiterführende Ideen und Alternativen

Die Umsetzung eines solchen Projekts erfordert gerade zum jetzigen Zeitpunkt der Digitalisierung an deutschen Schulen, die vielerorts nur langsam voranschreitet, gehörige Absprache im Lehrerkollegium, sowie einen geeigneten Bestand an Medienträgern. Alternativen zu Smartboard und Co führen sonst schnell zur Umständlichkeit sowie einer Reduktion an Reflexions- und Lernanlässen, die sich hier, im Idealbild einer erdachten Unterrichtsstunde aus deren Verlauf mehr oder weniger automatisch ergibt.

Die Nutzung der Medienträger sollte aufgrund des zeitlichen Aufwands auch in gewissem Maße von Lehrkraft und Schülerschaft bekannt und verinnerlicht sein. Die Verfügbarkeit der Medien ist nicht nur im Hinblick auf die organisatorische Umsetzung der Unterrichtsstunde von Belang, sondern kann den Lernerfolg erheblich steigern. Hier ist nicht zuletzt die Möglichkeit der geeigneten Visualisierung des Lernerfolgs zu nennen, der zu motivationalen Momenten führen soll.

Die FunFit App eignet sich generell zum ritualisierten Stundeneinstieg und kann auch über längere Zeiträume hinweg genutzt werden. Über diesen werden dann auch zunehmende Lernerfolge anhand der App und dem persönlichen Profil in dieser sichtbar. Zugleich werden die SuS dadurch auch zur regelmäßigen Nutzung dieser und ähnlicher Apps zuhause animiert, wodurch wieder ein Beitrag zur Animierung zum lebenslangen Sporttreiben, ein zentrales Anliegen des Sportunterrichts an deutschen Schulen, geschaffen wird.

Weitere zeitliche Herausforderungen lassen sich vor allem durch eine gute Absprache der entscheidungstreffenden Personen an der jeweiligen Schule verhindern. Die Einbindung des Projekts in eine Projektwoche und damit einhergehende vereinfachte Ausgangsbedingungen in Organisationsfragen können beispielsweise den Aufwand des Auf- und Abbaus reduzieren. Gleichzeitig kann dies auch durch die Anbindung an das Themengebiet Turnen reduzieren, wenn in der Sportfachschaft einer Schule beispielsweise im Winter die Turnsaison festgelegt wird. Geräte müssen dadurch seltener auf- und wieder abgebaut werden.



1

Hallenaufbauplan



Abb. 18



Stationenaufbau



Abb. 19



Abb. 30



3

Stationenaufbau



Abb. 21



4

Stationenaufbau

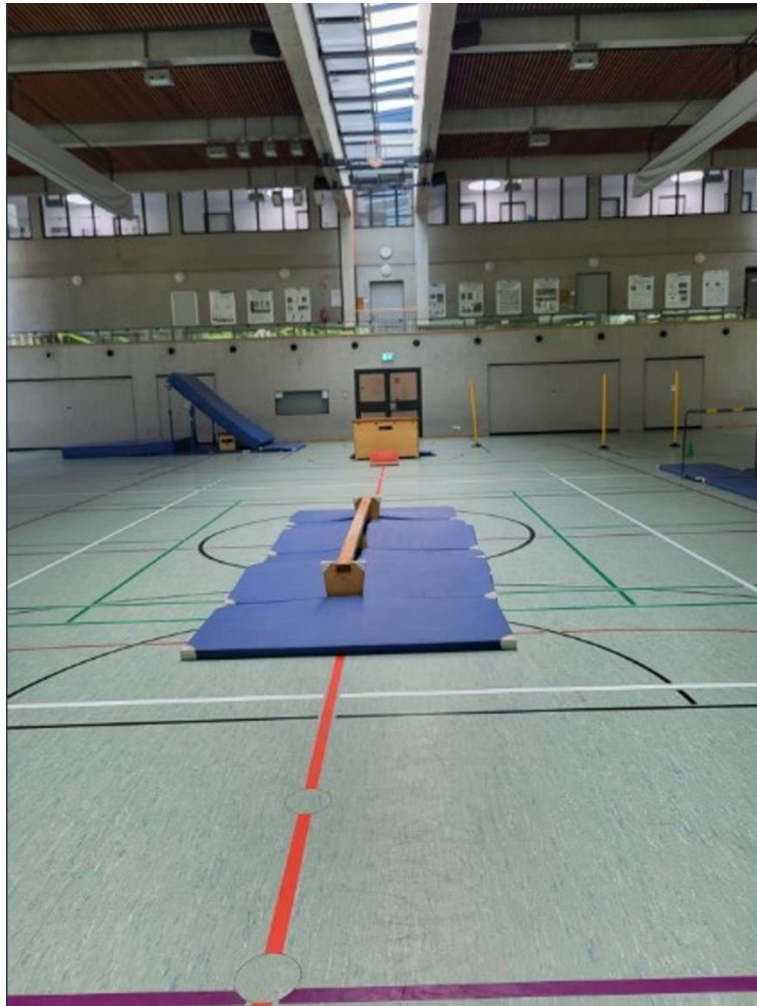


Abb. 22



Stationenaufbau



Abb. 23



Abb. 24



Subway Surfer Coin



Abb. 25

Quellenverzeichnis

Literatur

Autor*innen	Literaturname	Erscheinungsort	Erscheinungsjahr	Verlag
Hopper, T., Sanford, K. & Fu, H.	Video gaming design Insights for Teaching Games for Understanding and Sport Education		2018	
J. Koekoek & I. van Hilvoorde (Eds.), Digital Technology in Physical Education.	Digital Technology in Physical Education			Routledge
Kretschmann, R.	Developing competencies by playing digital sports-games	Stuttgart	2010	
Lemhöfer, P	Le Parkour – Entstehung und Entwicklung einer Trendsportart	Gießen	2008	JLUpub
Marquardt, Anja	Gaming im Sportunterricht - virtuelle Bewegungsräume schaffen reale Bewegungsanlässe	München	2019	kopaed
Marquardt, A.	Gaming im Sportunterricht - Mixed Reality Movement	Hamburg	2017	
Schmidt, S., Heil, R., Fleischer, T. & Woll, A.	Positionspapier zum eSport in Deutschland		2019	
Sohnsmeyer, J.	Digitale Bewegungsspiele im Sportunterricht		2012	
Sohnsmeyer, J. & Fuhr, H	zum Einfluss digitaler Spiele auf die Entwicklung kognitiver Kompetenzen	Hamburg	2011	Czwalina
Wallrodt, S. & Fehr, U.	Themenheft E-Sport und Diskussion		2022	Zephir
Wendeborn, T., Bächle, F. & Künzell, S.	Virtuelles Spiel und E-Sport im Schulsport?		2020	

Video

Nummer	Urheber*innen
1-3	Gareb Salem, Florian Sopp, Lucas Rennau

Ursprünglich verwendete Musik

Video	Musiktitel	Interpret-/Komponist*innen
2,3	Subway Surfers (Main Theme)	Subway Surfers

Neuertonte Videos

Video	Musikquelle	Unterkategorie	Nummer/Interpret*innen	Titel
1-3	KNSU-Musikstudio	Pop instrumental	01 Chris Theis	King around here

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber*innen
Titelbild	Eigene Fotos und Screenshot von https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf&gl=DE [25.07.2023, 17.38 Uhr]
1-5	Screenshots von https://play.google.com/store/apps/details?id=com.studiorouveau.funfit&gl=DE [25.07.2023, 17.41 Uhr]
6-8	Screenshots von https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf&gl=DE [25.07.2023, 17.38 Uhr]
9 - 24	Eigene Fotos
25	https://www.pngitem.com/middle/mJRJJh_download-zip-archive-subway-surfers-coin-png-transparent/ [25.07.2023, 18.15 Uhr]

Mitwirkende in Fotos und Videos

Nummer	Mitwirkende
Alle Fotos und Videos	Paul Lichtenthaler, Yannic Koch, Maximilian Tolksdorf, Norman Klima, Matthias Wengenroth, Nina Agic, Johannes Freischmidt, Jerome Kolling, Gareb Salem, Florian Sopp, Lucas Rennau

Urheber des Beitrages

Autor*innen	Berater*innen	Institution
Gareb Salem, Florian Sopp und Lucas Rennau/ Lehramtsstudierende	Julia Hapke, Marlis Minnich	Institut fur Sportwissenschaft, Universitat Koblenz