

Digitaler Sportunterricht

PRAXIS IN BEWEGUNG

4 Rolle vorwärts mit Time delay

Mittels App und Video den Bewegungsablauf lernen

DANIEL WIRSZING | STEFFEN GREVE | MAREIKE THUMEL

8 Der Sporttag 2.0

Ein sportlicher Onlinewettkampf für Fünftklässler

JULIEN ZIERT | IRIS WÖHLER-FRANKE | DETLEF KUHLMANN

12 Hip-Hop digital

Eine Choreografie mittels digitaler Medien erarbeiten

ANNA SENDT

17 Tanzen mit Mr. Griddle

Mithilfe einer App eine Choreografie kreieren

MAREN ZÜHLKE | CLAUDIA STEINBERG

22 Muskelkräfte messen

Ein Best-Practice-Beispiel für digitales Lernen

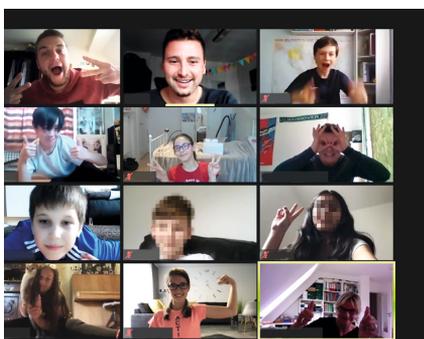
ARMIN KIBELE | BENJAMIN JESKE | ANDRE SCHNEGELSBURG |

PAUL BÖSL

Im Abo enthalten:
**Praxis in Bewegung
Sport & Spiel**

So erhalten Sie Zugang
zur digitalen Ausgabe:
[www.friedrich-verlag.de/
digital/](http://www.friedrich-verlag.de/digital/)

Materialien zu
den Artikeln
von S. 4 und
12 im Mittelteil



4

Vorwärtsrolle? Kein Problem! Dieser Beitrag zeigt, wie Schülerinnen und Schüler der Primarstufe mittels digitaler Unterstützung durch die App „Time delay“ die Bewegungsabläufe der Rolle vorwärts erlernen – und gleichzeitig ihre Kompetenz im Umgang mit digitalen Medien schulen.

8

Kontaktbeschränkungen bedeuten nicht zwangsläufig, dass gemeinsames Bewegen unmöglich ist. In diesem Text wurde sogar ein kompletter Sporttag mit über 100 Teilnehmerinnen und Teilnehmern in die virtuelle Welt verlegt. Mit Erfolg – und mit Alltagsutensilien.

12

Hip-Hop ist cool und bei Lernenden beliebt. Doch die Hemmschwelle, aktiv zu tanzen, vor den Mitschülerinnen und Mitschülern, ist oft hoch. Das hier beschriebene Vorhaben „Ich und meine Crew“ nutzt digitale Medien für eine Choreografie – und für Motivation.

MAGAZIN

WEBSEITE

26 Praxisorientierte visuelle Unterstützung

Der Hallenplaner WIMASU.de

ANNE-CHRISTIN ROTH

APP

27 Nützlicher digitaler Unterrichtshelfer im Handball

Eine Darstellung der App „Taktikboard für Handball“

DAVID THALE

FORSCHUNG IN BEWEGUNG

28 „Keiner sollte ‚Privateinsätze‘ durchführen“

Gespräch mit Rechtsanwalt Dr. Benjamin Manthey, Experte für Datenschutz

ANNE-CHRISTIN ROTH

VORGESPULT

31 Vom Selbstversuch zum Staatsdoping

„Ikarus“: eine Dokumentation im Thrillerformat

ANNE-CHRISTIN ROTH

34 VORGELESEN

SPIELE SPIELEN

36 Doppel-Tor-Ball

Ein Spiel zur Förderung & Schulung der allgemeinen & spezifischen Spielfähigkeit

RALF NAUMER

38 VORSORTIERT

40 VORSCHAU · IMPRESSUM

Machen Sie mit!
 Wir freuen uns über Ihre Beitragsideen. Die kommenden Hefthemen finden Sie auf Seite 40.



17

In Kooperation mit einer Schule entstand die webbasierte App „lite.digitanz.de“. Sie ermöglicht, Tanzchoreografien digital zu erstellen. Der vorliegende Artikel zeigt auf, wie die App in der Praxis erprobt wurde und beschreibt, wie sie sich im Sportunterricht nutzen lässt.



22

Wie kann digitales Lernen im Fach Sport gelingen? Welchen Nutzen hat es in Zeiten von Kontaktbeschränkungen? Dieser Beitrag erläutert beides anhand eines Best-Practice-Beispiels „Muskelkräfte messen“ im Leistungskurs Sport einer Klasse der gymnasialen Oberstufe.



31

„Ikarus“ heißt eine netflix-Doku, die eigentlich einen Selbstversuch in Sachen Doping begleiten sollte, und zu einem Thriller über das russische Staatsdoping geworden ist. Das macht sie u. a. zu einem interessanten Aufhänger für das Thema Doping in der Oberstufe.