



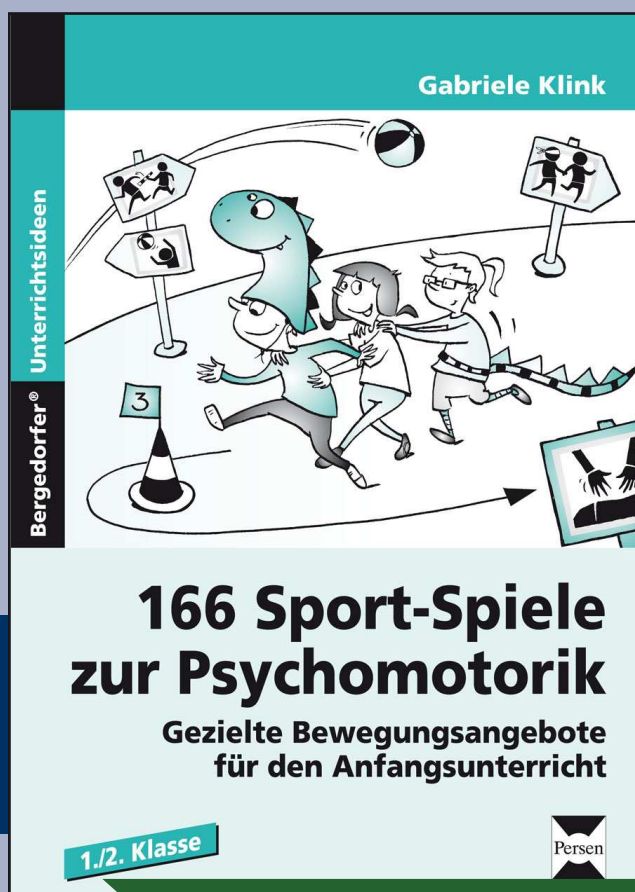
DOWNLOAD

Gabriele Klink

Kleine Sport-Spiele zur Psychomotorik 8

Ballspiele

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:





8 Ballspiele

Immer weniger Kinder erhalten heute Möglichkeiten und Freiräume, den Umgang mit Bällen experimentell kennenzulernen. Im Schulalltag fehlt ihnen deshalb oft die Ballgeschicklichkeit – und folglich auch die Spielfreude. Der Einstieg für den Umgang mit dem Ball gelingt besser, wenn die Kinder zunächst mit Softball oder Luftballon erste Ballerfahrungen sammeln können. Dabei wird die Angst vor dem Ballkontakt abgebaut und die Ballgeschicklichkeit gefördert. Kinder sollten unterschiedliche Ballarten, Ballgrößen sowie deren spezielle Einsatzmöglichkeiten kennenlernen.



Der fliegende Fisch

Trainingsziele: Geschicklichkeit, Konzentration, Kraft, Wendigkeit

Material: Bälle

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

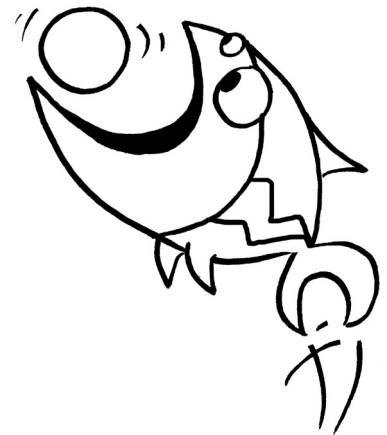
Die Kinder bilden 3er-Gruppen.

Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Das dritte Kind ist der „fliegende Fisch“ und steht zwischen ihnen.

Eins der beiden äußeren Kinder prellt den Ball (das Fischfutter) kräftig auf den Boden, sodass er zum Kind gegenüber springt.

Der fliegende Fisch versucht, durch Hochspringen und Wendigkeit das Fischfutter zu ergattern.

Wenn dies gelingt, geht der Werfer als fliegender Fisch in die Mitte, und der Fisch wird zum Werfer.





8 Ballspiele

Krokodile füttern

Trainingsziel: Reaktionsvermögen

Material: Bälle, Reifen

Vorbereitung: Je 3er-Gruppe einen Reifen als „Krokodilteich“ im Raum auslegen.

Spielverlauf:

Die Kinder bilden 3er-Gruppen.

Ein Kind ist das „Krokodil“. Es steht oder sitzt in seinem „Teich“.

Die beiden anderen Kinder stehen sich an den Teichrändern gegenüber. Sie werfen sich – über den Teich – den Ball zu.

Das Krokodil versucht, den Ball zu erwischen. Dabei darf es aber nicht seinen Teich verlassen.

Wenn das Krokodil den Ball gefangen hat, wird der Werfer zum Krokodil und die beiden tauschen die Plätze.

Variationen: Die Werfer können das Krokodil necken, indem sie ihm den Ball hinhalten und schnell wieder wegziehen, bevor es zuschnappen kann. / Die Spieler können im Knie- oder Schneidersitz spielen. / Ein Werfer steht mit dem Rücken zum Teich und wirft den Ball rückwärts.

Drachentöter

Trainingsziele: Geschicklichkeit, Teamarbeit, Zielgenauigkeit

Material: Softball

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Sechs bis acht Kinder bilden einen „Drachen“.

Sie stellen sich hintereinander auf und jedes hält sich am T-Shirt-Rand seines Vordermannes fest.

Das erste Kind ist der „Drachenkopf“, das letzte der „Drachenschwanz“.

Alle übrigen Kinder bilden den „Drachentöter-Kreis“. Sie versuchen, den Drachen mit einem Ball am Schwanzende abzuschließen.

Doch der Drache dreht und windet sich nach Leibeskräften, er kann fauchen und brüllen.

Geht der Schuss daneben, stellt sich der Werfer ans Drachenende und wird so zum Schwanz.

Trifft der Werfer, geht der Getroffene entweder in den Drachentöter-Kreis oder scheidet aus.





8 Ballspiele

Vogelnest

Trainingsziel: Geschicklichkeit

Material: Bälle, Reifen

Vorbereitung: Mehrere Reifen zu einem großen „Vogelnest“ zusammenlegen.

Spielverlauf:

Die Kinder bilden 3er- oder 4er-Gruppen. Sie setzen sich dicht zusammen auf den Boden. Jede Gruppe erhält einen Ball.

Auf ein Zeichen hin steht aus jeder Gruppe das erste Kind auf und prellt den Ball um das „Vogelnest“ herum.

Wenn es wieder an seinem Platz ist, gibt es den Ball an das nächste Kind weiter, bis alle Kinder der Gruppe an der Reihe waren.

Brennender Ball

Trainingsziele: Aufgabenverständnis, Zuhören

Material: Ball

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Die Kinder bilden einen großen Steh-Kreis.

In der Mitte steht ein Kind mit einem Ball.

Das Kind wirft den Ball hoch und ruft schnell den Namen eines Kindes aus dem Kreis.

Das gerufene Kind rennt in den Kreis und versucht, den Ball aufzufangen.

Alle anderen Kinder rennen weg.

Hält das Kind den Ball in den Händen, ruft es „Stopp“, und die anderen Kinder müssen sofort wie angewurzelt stehen bleiben.

Wer dennoch weiterläuft, muss drei Runden zuschauen.

Der Ball-Fänger sucht sich ein Kind in seiner Nähe aus.

In drei Riesenschritten geht es auf das Kind zu, um es abzuwerfen.

Anschließend formieren sich die Kinder wieder zu einem Kreis. Das abgeworfene Kind geht in die Mitte, und das Spiel beginnt von vorn.



Tip: Damit alle Kinder einmal an die Reihe kommen, wird jedes Mal ein Kind für die Mitte bestimmt, das noch nicht an der Reihe war.



8 Ballspiele

Känguru-Ball

Trainingsziele: Geschicklichkeit, Zielgenauigkeit

Material: Ball

Vorbereitung: keine

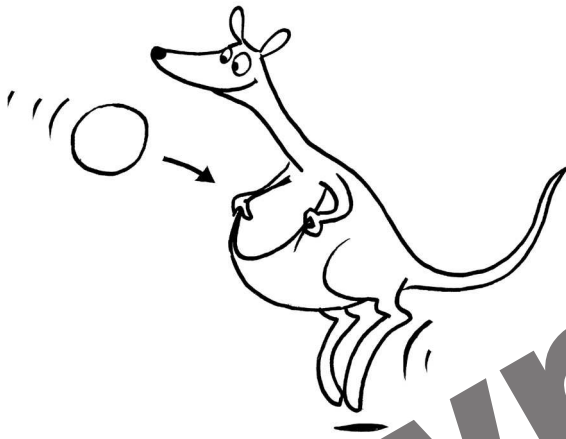
Spielverlauf:

Jedes Kind sucht sich einen Tiernamen aus.

Die Kinder stehen im Kreis.

Ein Kind hat den Ball. Es ruft einen Tiernamen und das gerufene „Tier“ rennt in die Mitte.

Das Kreis-Kind wirft ihm den Ball zu.



Das Tier fängt den Ball und macht drei Sprünge auf ein anderes Kind im Kreis zu.

Dieses Kind formt mit seinen Händen vor dem Bauch einen „Känguru-Beutel“ und versucht, darin den Ball aufzufangen, den das Tier ihm zuwirft.

Hat es das geschafft, geht das Tier wieder in den Kreis zurück und das Känguru-Kind ruft ein neues Tier in die Kreismitte.

Variationen: Die Kinder spielen das Spiel im Knien oder im Schneidersitz. / Die Kinder können auch mit mehreren Bällen spielen. Dabei dürfen die Bälle aber nicht zusammenprallen.

Sitz-Ball

Trainingsziele: Konzentration, Geschicklichkeit

Material: Ball

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Die Kinder sitzen im Kreis mit den Füßen zur Mitte.

Sie ziehen die Beine an, um die Schusskraft zu dosieren.

Wenn der Spielleiter den Ball in die Kreismitte wirft, beginnen die Kinder, sich den Ball gegenseitig zuzurollen, zuzukicken oder zuzuwerfen.

Sie können ihn aber auch unter den aufgestellten Beinen wie durch ein Endlos-Tor durchschieben, ihn hinter ihren Rücken weiterrollen oder sich andere Möglichkeiten ausdenken.

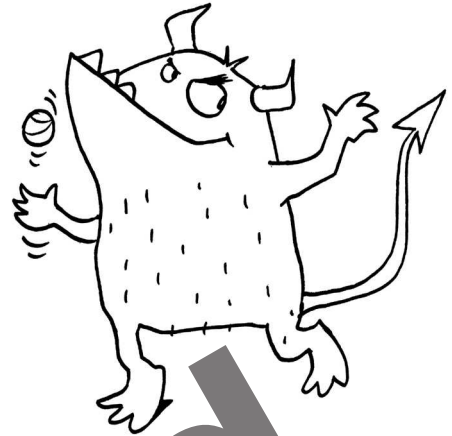
Variation: Der Ball kann auch mit der Nase, dem Kopf oder dem Ellenbogen weitergerollt werden.



8 Ballspiele

Monster-Ball

- Trainingsziel:** Zielgenauigkeit
Material: Softball, Reifen, Kreide
Vorbereitung: Mit Kreide ein Spielfeld markieren.
Einen Reifen außerhalb des Spielfeldes auslegen.



Spielverlauf:

Ein Kind ist das „Monster“. Die andern Kinder sind die „Hasen“. Das Monster bekommt den Softball. Damit kann es die Hasen abwerfen.

Abgeworfene Hasen gehen in den „Hasenstall“ (Reifen).

In ihm haben drei Hasen Platz.

Kommt ein vierter Hase gehoppelt, sind die anderen drei erlöst und können wieder mitspielen.

Variation: Wenn das Monster „Stopp“ ruft, müssen alle Hasen stehen bleiben. Das Monster darf drei Schritte springen und einen Hasen in seiner Reichweite abschießen. Wer abgeworfen wurde, stellt sich als lebendige Spielfeldbegrenzung auf.

Pferde-Fütterung

- Trainingsziel:** Geschicklichkeit
Material: Bälle, Reifen, Pfeife
Vorbereitung: Mehrere Reifen in die Raummitte legen und Bälle in der Anzahl der Kinder hineinlegen.

Spielverlauf:

Die Kinder sind „Pferde“, die munter über eine „Wiese“ galoppieren.

Der Spielleiter ist der „Pferdehalter“.

Wenn er ruft: „Frühstück ist fertig!“, traben die Pferde sofort zu ihren Futterstellen und angeln sich mit einem Fuß einen Ball (Apfel) heraus.

Sie nehmen ihn in die Hände und prellen ihn mit beiden Händen hüfthoch auf den Boden, fangen ihn auf und suchen sich auf der Wiese einen Platz, auf dem sie dann experimentell erproben können, was man mit dem Ball alles anstellen kann.

Anschließend stellt jedes Kind seine Ballübung vor und die anderen machen sie nach.

Damit jedes Kind an die Reihe kommt, pfeift der Spielleiter nach einer Weile ab und das nächste Kind ist an der Reihe.



Bergedorfer[®] Unterrichtshilfen

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



© 2012 Persen Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Julia Flasche
Satz: DTP-Studio Koch, Oberweißbach

Bestellnr.: 3066DA8