Download

Sieghart Hofmann

Kleine Spiele – Fundgrube für den Sportunterricht

Platzsuchspiele/Wettläufe

VORSCHAU

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

netzwerk lernen
Auer
zur Vollversion

Kleine Spiele – Fundgrube für den Sportunterricht

Platzsuchspiele/Wettläufe

VORSCHAU

Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
Kleine Spiele – Fundgrube für den Sportunterricht
Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

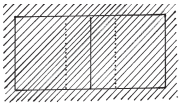
http://www.auer-verlag.de/go/dl6661

netzwerk lernen

zur Vollversion

2.2 Platzsuchspiele/Wettläufe

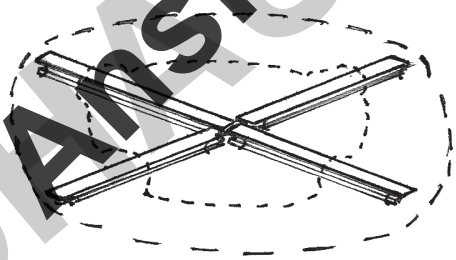
Banksitzen Kl. 7–10



Grundgedanke:
Die Schüler laufen um sternförmig angeordnete Turnbänke und nehmen auf ein Zeichen auf den Bänken Platz. Der Wechsel von Laufen, Sitzen und Aufstehen steigert die Kondition und kräftigt die Muskulatur.

Materialien:
3 bis 4 Turnbänke, für die Staffel 4 bis 8 Bälle (Medizinbälle)

Durchführung:
Entsprechend der Anzahl der Schüler sind 3 bis 4 Turnbänke sternförmig anzuordnen (für ca. 6 Schüler eine Turnbank). Um diesen Stern muss Platz für das Laufen sein. Alle Schüler laufen im Kreis um die Bänke und nehmen auf ein Signal (Handklatsch oder Piff) auf den Bänken Platz. Ohne große Pause wird zum Weiterlaufen aufgefordert.



▶ Nach 4 bis 6 Wiederholungen wird nicht mehr außerhalb der Turnbänke gelaufen, sondern diese werden überlaufen und auf ein Signal wird Platz genommen. Damit die Schüler die Bänke möglichst weit außen überlaufen, bewegt sich der Lehrer im Zentrum des Sterns entgegen der Laufrichtung der Schüler. Nach weiteren 4 bis 6 Durchgängen bleiben die Schüler auf den Bänken sitzen. Sie müssen absichern, dass auf jeder Bank gleich viele Schüler sind.

▶ Aus dieser Sitzordnung heraus bieten sich Staffeln mit Bällen an. Beispiele: *Transport eines Balles vor der Brust, am Rücken, auf einer Schulter, mit erhobenen Armen, im Dribbling, mit den Füßen (der Rundlauf erfordert viele Ballkontakte und ist deshalb sehr wirkungsvoll).* Nachdem der letzte Läufer der Gruppe seine Runde absolviert hat und die Gruppe ordentlich sitzt, können auch Punkte vergeben werden.

Varianten:
- Die Staffelaufgaben sind mit einem mittleren Medizinball oder mit 2 Bällen auszuführen (beim Fußballtransport wird der zweite Ball getragen)*.
- Die Schüler laufen zu zweit mit Handfassen und jeder transportiert einen Ball**.

Tipps:
Ungleiche Gruppenstärken sind auszugleichen, indem ein Schüler/Paar der kleineren Gruppe ein zweites Mal die Aufgabe löst (dabei stets ein anderer Schüler der Gruppe). In höheren Klassen bietet sich der Einsatz von Medizinbällen an.

Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Muster zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

Familie Meier

Kl. 5–8 (9/10)

Grundgedanke:
Es wird eine Geschichte über die Familie Meier erzählt und die dabei vorkommenden Personen laufen um ein Mal und ordnen sich wieder in ihrer Gruppe ein.

Materialien:
Markierungskegel als Wendemale

Durchführung:
Ca. 6 Schüler bilden jeweils eine Familie Meier und stellen sich entsprechend der Reihenfolge in der Gruppenaufstellung als Mutter, Vater, Tochter, Sohn, Oma und Opa auf. Die in der Geschichte genannte Person läuft um ein Mal und ordnet sich wieder in der Reihenfolge in ihre Gruppe ein. Bei „Familie Meier" laufen alle Schüler als Gruppe.

Beispiel: *Die Familie sitzt am Frühstückstisch. Die **Mutter** schlägt vor, in den Zoo zu gehen. Der **Sohn** ist begeistert, die **Tochter** weniger und dem **Vater** ist es egal. **Oma** und **Opa** freuen sich.*
*Die **Tochter** blockiert seit 10 Minuten das Bad. Der **Opa** steht davor und bittet den **Vater** um Hilfe. Die **Mutter** regelt das und damit ist auch die **Oma** zufrieden.*
*Das Telefon klingelt, der **Sohn** hebt ab, aber es ist für den **Vater**. Besuch für die **Familie Meier** (alle laufen) kündigt sich an.*
*Der **Vater** teilt sich die Zeitung mit seinem **Sohn**. Die **Oma** sucht die Brille vom **Opa**, damit der **Opa** auch Zeitung lesen kann. Die **Tochter** erzählt ihrer **Mutter** ein Geheimnis …*

▶ Wegen der Laufwege ist auf seitlichen Abstand zwischen den Gruppen zu achten. Das Spiel lebt vom Reiz des Erzählten und dem schnellen Wechsel der Personen. Ein zügiges Erzählen der Geschichte sichert Spannung und Aufmerksamkeit. Ein Wettbewerb nach Punkten ist bei diesem Spiel nicht sinnvoll. Der Lehrer wäre bei der Vergabe von Punkten überfordert und eine langsam vorgetragene Geschichte verliert an Reiz.

Varianten:
- Nach dem Lauf stellen sich die Schüler immer am Ende der Gruppe an. Jeder Schüler bleibt die zugeordnete Person als Mutter, Vater usw.*
- Entscheidend für die Zuordnung als Mutter, Vater, Tochter, Sohn, Oma und Opa ist immer die aktuelle Position in der Gruppe. Durch das Anstellen am Ende der Gruppe und dem Nachrücken in der Gruppe ergeben sich stets neue und kurzzeitige Zuordnungen (läuft der Vater und stellt sich hinten an, wird er zum Opa, die Tochter zum Vater, der Sohn zur Tochter usw.). In dieser anspruchsvollen Variante sollte die Geschichte etwas langsamer vorgetragen werden, damit die Übersicht nicht verloren geht**.

Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Musterseite zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

- Das Spiel kann auch mit einem höheren Kraftanteil aus dem Sitz auf dem Hallenboden oder auf Turnbänken gespielt werden*.
- In einer Geschichte nach „Alibaba und die 40 (6) Räuber“ sind die Zahlen von 1–6 die Impulsgeber zum Laufen.

Tipps:
Laufwege von 8 bis 10 m bieten sich an, damit die Personen in schneller Folge laufen und sich zügig wieder in die Gruppe einordnen. Es können auch Personen unmittelbar nacheinander genannt werden, sodass von jeder Gruppe mehrere Schüler gleichzeitig laufen. Der Inhalt der Geschichte sollte aktuelle Bezüge zur Lebenswelt der Schüler berücksichtigen und überraschende Wendungen einschließen. So bietet sich mit dem ersten Schnee eine Geschichte über eine Schlittenfahrt mit Schneeballschlacht an. Um die Osterzeit werden dann Ostereier gesucht. In Anlehnung an die Übertragung eines Fußballspiels sind die Namen von bekannten Spielern zu nutzen. Begriffe des aktuellen Lernstoffs können ebenfalls Inhalte der Geschichte sein (Biologie: Blumen und Pflanzen; Geografie: Städte und Länder; Geschichte: Personen der Zeitgeschichte). Bei großen Gruppen kann die Familie auch durch Hund und Katze erweitert werden. Wichtig ist, dass keine Person zu lange auf ihren Einsatz wartet. Die Rolle des Geschichtenerzählers kann man auch eingewiesenen Schülern übertragen.

Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

VORSCHAU
Muster zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

Läufertreff[3]

Kl. 5–10

Grundgedanke:
Entsprechend der mit einem Schaumstoffwürfel gewürfelten Zahl bilden sich aus dem Laufen heraus kurzzeitig Gruppen.

Materialien:
2 Schaumstoffwürfel unterschiedlicher Farbe, (Markierungskegel mit Zahlen bzw. Zahlenschilder für die Variante „Astronautenspiel“)

Durchführung:
Alle Schüler laufen im Kreis. In der Kreismitte wird der Würfel durch den Lehrer „gezwirbelt/gedreht“. Die Zahl entspricht der Anzahl der Schüler, die sich schnell in Gruppen zusammenfinden (bei der Zahl 5 sind Gruppen mit 5 Schülern zu bilden). Nach kurzem Treff laufen alle Schüler im Kreis weiter und der Würfel wird neu gedreht.

▶ Der Reiz liegt im schnellen Finden einer entsprechenden Gruppe. Ohne auf die Schüler besonders einzugehen, die sich keiner Gruppe anschließen konnten, ist nach kurzem Treff neu zu würfeln. Für die Zahl 1 kann vereinbart werden, dass z. B. ein Liegestütz von allen Schülern oder nur vom würfelnden Spieler auszuführen ist (natürlich besonders reizvoll, wenn Sie würfeln).

Varianten:
- Das Spiel mit **2 farbig unterschiedlichen** Würfeln spielen*, z. B. roter Würfel für die Mädchen und blauer Würfel für die Jungen. Mädchen und Jungen bilden **getrennte** Gruppen.
- Mädchen und Jungen bilden **gemeinsame** Gruppen mit der Anzahl an Mädchen und Jungen entsprechend ihrer Würfel (z. B. 3 Mädchen und 4 Jungen als eine Gruppe)**.

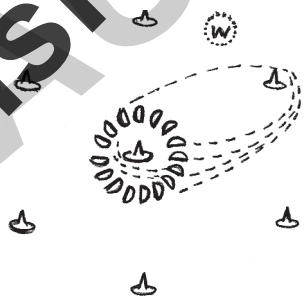
3 Bekannte Spiele und Wettbewerbsformen erfahren durch Würfeln eine Erweiterung (siehe bis Seite 60–63 und 85–89). Die Ungewissheit des Würfelergebnisses wirkt meistens sehr motivierend. Die Spannung wird gesteigert und gleichzeitig einer überzogenen Ernsthaftigkeit beim Wetteifern entgegengewirkt. Es wird vermittelt, dass Zufall und Glück auch Einfluss auf den Ausgang von Wettbewerben, auf Sieg und Niederlage haben. Weil das Ergebnis beim Würfeln nicht vom sportlichen Können abhängt, ist der Einfluss aller Schüler auf das Spiel gegeben.
3 Schaumstoffwürfel mit einer Kantenlänge von 16 cm und mit ausgefrästen Punkten sind in den Farben Rot, Blau und Grün laut Sportkatalog für ca. 20 Euro zu erhalten. Ebenso drei 6-Farben-Würfel mit den Farben Rot, Blau, Grün, Gelb, Orange und Pink.

Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

VORSCHAU Muster zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

- **Laufgruppe:** Die Anzahl der als Gruppe laufenden Schüler wird durch die gewürfelte Zahl bestimmt, z. B. Zahl 1 = allein, Zahl 2 = zu zweit, Zahl 3 = zu dritt, Zahl 4 = zu viert. Bei den Zahlen 5 und 6 werden Laufpausen durch Gehen eingelegt. Wird die gleiche Zahl (2, 3 oder 4) unmittelbar in Folge gewürfelt, lösen sich die Gruppen auf und bilden sich in einer anderen Zusammensetzung neu. (**Kl. 5–7**)
- **Autospiel:** Die Schüler bewegen sich möglichst frei im Raum und nicht im Kreis. Nach der gewürfelten Zahl gestalten sie ihre Bewegung: Zahl 1 = Gehen; Zahl 2 = leichter Lauf; Zahl 3 = schneller Lauf; Zahl 4 = mit Beifahrer in leichtem Lauf; Zahl 5 = Rückwärtsgang, langsames Gehen rückwärts; Zahl 6 = Garage, Auto abstellen bei Ihnen oder in einer vereinbarten Hallenecke. **(Kl. 5/6)**
- **Astronautenspiel:** Die Schüler laufen im kleinen Kreis. In möglichst großer Entfernung sind gut sichtbar Zahlen angebracht (u. a. Markierungskegel mit Zahlen). Die gewürfelte Zahl wird laut gerufen (oder gezeigt) und alle Schüler umlaufen den Kegel mit der entsprechenden Zahl und laufen wieder zum Kreis (**Kl. 5/6**). Mit einem **6-Farben-Würfel** kann auch nach Farben gespielt werden, wobei farbige Markierungskegel oder Sportgeräte zu umlaufen sind.



Tipps:
Es sollte zügig gewürfelt werden, weil das Neue mit dem Moment des Zufalls reizt. Es ist zudem auf ein deutlich sichtbares Würfeln zu achten. Die gewürfelte Zahl sollten Sie laut ansagen. Hinweise beim Wechsel der Bewegungsaufgabe sind z. T. für den Spielfluss sinnvoll. Besonders in unteren Klassen wird zum koedukativen Verhalten angeregt. In höheren Klassen kann auch die nicht sichtbare Zahl am Boden bestimmend sein** (Zahl oben und unten ergibt immer 7).

Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Muster zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

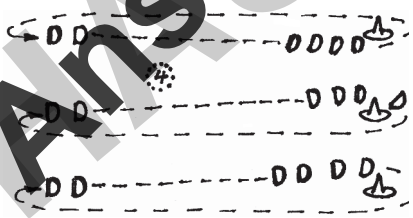
Zahl gleich Läufer

Kl. 5–10

Grundgedanke:
Mit der gewürfelten Zahl wird die Anzahl der Schüler vorgegeben, die jeweils zum Umkehrlauf starten.

Materialien:
1 Schaumstoffwürfel, 3 oder 4 Markierungskegel für die Grundform (bis 18 Kegel bzw. andere Markierungen und Zahlenschilder für die Variante „Entfernung“)

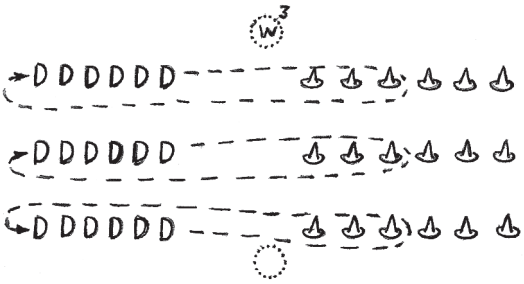
Durchführung:**
Gruppen von 6 bis 8 Schülern stehen mit ausreichendem seitlichem Abstand hinter der Start-Ziel-Linie. Vor jeder Gruppe befindet sich in ca. 10 m Abstand ein Markierungskegel als Umkehrmal. Sie „drehen/zwirbeln“ den Würfel. Entsprechend der gewürfelten Zahl (z. B. 4) begeben sich 4 Schüler auf den Umkehrlauf und stellen sich in ihrer Gruppe hinten an. Bei jeder gewürfelten Zahl muss die entsprechende Anzahl an Schülern laufen.



▶ Ein zügiges Würfeln mit wechselnden Läufern ist ausreichend anregend, sodass ein zusätzlicher Wettbewerb nicht notwendig ist. Damit sich die Schüler orientieren können, ist direkt vor den Gruppen zu würfeln (ohne beim Laufen zu stören) bzw. seitlich neben den Gruppen (mit Wechsel der Seiten). Zusätzlich sollte die gewürfelte Zahl laut angesagt werden.

Varianten:

- **Zahl gleich Entfernung*:** Vor jeder Gruppe sind ab 5 m und im weiteren Abstand von stets 1 m Markierungskegel (mit Zahlen) oder Zahlenschilder von 1 bis 6 angeordnet. Sie würfeln und die Zahl bestimmt den zu umlaufenden Kegel. Es läuft jeweils der erste Schüler bzw. das erste Paar und stellt sich in der Gruppe hinten an oder es läuft die Gruppe. **(Kl. 5–7)**



- **Zahl gleich Läufernummer:** Wie beim Nummernlauf erhält jeder Schüler der Gruppe eine Nummer von 1 bis 6. Mit der „sicheren“ Zahl des ausrollenden Würfels ist der Start zum Umkehrlauf um den Markierungskegel gegeben (ergänzt durch lautes Ansagen). **(Kl. 5–7)** 3 Varianten sind möglich:

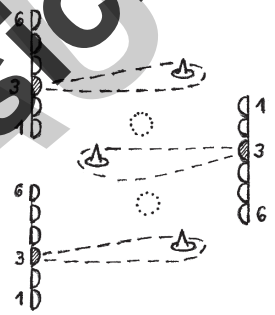
Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Musterseite zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

a) Mit feststehender Position in der Gruppe: Jeder Läufer ordnet sich nach dem Lauf wieder an die gleiche Stelle in der Gruppe ein.
b) Die Läufer stellen sich in ihrer Gruppe immer hinten (Reihe) oder außen (Linie) an, behalten aber ihre Nummern. Die Schüler rücken stets zur Position 1 nach*.
c) Die Läufer stellen sich in ihrer Gruppe stets hinten bzw. außen an, behalten aber **nicht** ihre Nummern. Die Nummer wird durch die Position des Schülers in der Reihe/Linie bestimmt. Durch das ständige Nachrücken zur Position 1 und der damit für den Schüler verbundenen Änderung der Nummer ist erhöhte Aufmerksamkeit gefordert**.

▶ Damit für alle Schüler der Blick zum Würfel gegeben ist, ist eine Aufstellungsform in Linie in einer Gasse zu empfehlen.



Tipps:
Falls keine Schaumstoffwürfel vorhanden sind, kann auch mit normalen Spielwürfeln gespielt werden. Der Reiz mit einem Schaumstoffwürfel ist allerdings größer. Der rollende Würfel kann mit den Augen verfolgt und die Zahl selbst und schnell erkannt werden. Bei größeren Gruppen kann man zur Absicherung einer zügigen Bewegungsfolge und einer zweckdienlichen Belastungsintensität die Schüler auch in Paaren oder zeitweise als Gruppe laufen lassen.

Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

VORSCHAU
Muster zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

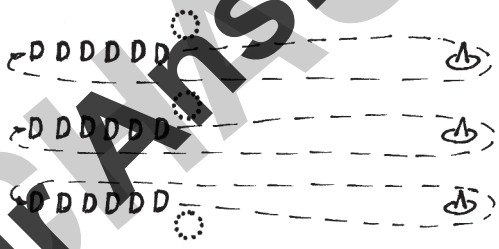
Jede Zahl 1x

Kl. 7–10 (5/6)

Grundgedanke:
Laufen nach gewürfelter Zahl bis die Zahlen von 1 bis 6 einmal gewürfelt und abgelaufen worden sind.

Materialien:
3 Schaumstoffwürfel, 3 Markierungskegel, (bei der Variante „Summe“ Zettel und Stifte, u. U. 3 Turnhocker)

Durchführung:**
3 Gruppen von 6 bis 8 Schülern stehen mit ausreichendem seitlichem Abstand hinter der Start-Ziel-Linie. Vor jeder Gruppe befindet sich in ca. 10 m Abstand ein Markierungskegel als Umkehrmal. Jede Gruppe hat einen Würfel und würfelt für sich. Ziel ist es, die Zahlen 1 bis 6 einmal zu würfeln und „abzulaufen“. Bei jeder gewürfelten Zahl muss die entsprechende Anzahl an Schülern laufen, auch wenn die Zahl bereits „abgelaufen“ worden ist. Läufer stellen sich in der Gruppe hinten an.



▶ Durch diese Wettbewerbsform wird nahezu ständiges Laufen angeregt. Sieger ist die Gruppe, die zuerst alle Zahlen des Würfels gewürfelt und abgelaufen hat. Damit sich die Schüler orientieren können, ist jeweils neben der Gruppe zu würfeln.

▶ Damit die bereits gewürfelten Zahlen festgehalten werden, sollte man sie notieren (Tafel) oder am Wendemal ausgelegte Zahlenkarten aufnehmen und am Start/Ziel ablegen oder für jeweils eine Zahl sollte ein Schüler zuständig sein. Sportbefreite Schüler können sowohl zum Würfeln als auch als Zähler eingebunden werden. Es kann festgelegt werden, dass erst neu gewürfelt wird, wenn die Start-Ziel-Linie vom Ersten der Laufgruppe erreicht wird (gute Übersicht), oder es kann fortlaufend gewürfelt werden (weniger gute Übersicht, aber sehr zügiges Spiel)**.

Varianten:

- **Wunschzahl**:** Jede Gruppe legt sich auf eine Zahl von 1 bis 6 fest. Diese Wunschzahl ist 3x zu würfeln und abzulaufen. Auch hier wird bei jeder gewürfelten Zahl gelaufen.
  ▶ Nachdem beim Spielen der Grundform eine Zahl vermeintlich öfters als andere gewürfelt wurde, ist die Hoffnung auf die Wunschzahl motivierend.
- **Deine Zahl, meine Runden*:** Die Gruppen würfeln **gleichzeitig**. Die Anzahl an Umkehrläufen (Runden) für jede Gruppe ergibt sich aus den Würfelergebnissen der Gruppen. Beispiel: Gruppe A = Zahl 5; Gruppe B = Zahl 1; Gruppe C = Zahl 3. Die Gruppe A

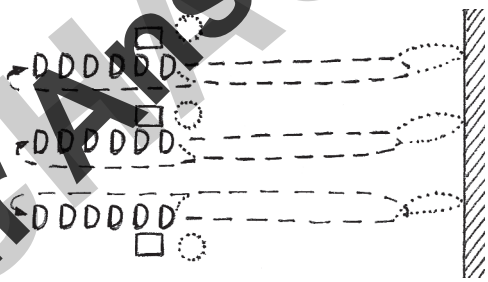
Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Musteransicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

mit der **höchsten** Zahl (5) läuft ihre Runden nach der kleinsten gewürfelten Zahl (1); die Gruppe B mit der **kleinsten** Zahl (1) läuft ihre Runden nach der höchsten Zahl (5); die Gruppe C mit der **mittleren** Zahl (3) läuft nach der eigenen Zahl ihre Runden.
▶ Es wird neu gewürfelt, wenn sich keine 3 unterschiedlichen Zahlen ergeben. Damit wird eine kurze und unkomplizierte Pausengestaltung erreicht.

- **Differenz gleich Runden*:** Die Gruppen würfeln **gleichzeitig**. Die Anzahl an Umkehrläufen für die Gruppen ergibt sich wie folgt: Die Gruppe mit der **höchsten** Zahl läuft nicht. Für die beiden anderen Gruppen ergibt die Differenz der eigenen zur höchsten Zahl die Rundenvorgabe. Beispiel: Gruppe A = Zahl 5, höchste Zahl, läuft nicht; Gruppe B = Zahl 1, läuft 4 Runden; Gruppe C = Zahl 3, läuft 2 Runden.
  ▶ Es wird neu gewürfelt, wenn sich keine 3 unterschiedlichen Zahlen ergeben.
- **Summe*:** Jede Gruppe würfelt für sich. In ca. 12 m Entfernung ist eine Wand oder die Sitzfläche einer um 90 Grad gedrehten Turnbank. Der erste Schüler jeder Gruppe hat einen Schaumstoffwürfel und wirft ihn aus dem Lauf heraus gegen die Wand/Bank. Er merkt sich die gewürfelte Zahl und übergibt den Würfel dem nächsten Schüler. Am Start/Ziel wird auf einem Zettel (Turnhocker) die gewürfelte Zahl eingetragen. Ziel ist, ein möglichst hohes Ergebnis in der Spielzeit zu erzielen (ca. 4 Min.).



  ▶ Nach ca. 2 Min. kann eine Zwischenauswertung zur Motivation für weitere 2 Min. Spielzeit erfolgen. Hilfreich ist das Eintragen der gewürfelten Zahlen in eine vorbereitete Strichliste. In großen Gruppen sollte zu zweit gelaufen werden, damit eine ansprechende Intensität erreicht und das Miteinander gestärkt wird.

Tipps:
Mit 6-Farben-Würfeln ist die Grundvariante und Wunschzahl zu spielen, indem die Anzahl an Schülern festgelegt wird, die beim Würfeln laufen (2 oder 3).

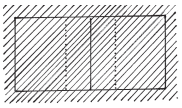
Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Muster zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

Brennball

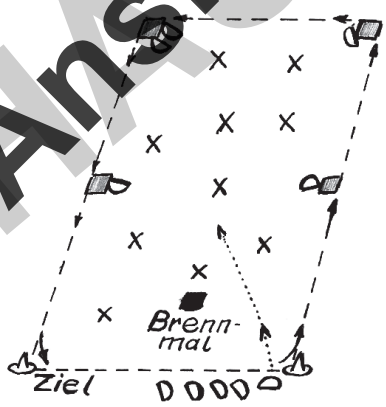
Kl. 5–8



Grundgedanke:
Die Spieler der Wurfmannschaft erspielen sich Laufzeit, indem sie ein Wurfgerät in das Spielfeld werfen. Die Schüler im Feld wiederum versuchen, das Laufen zu unterbinden, indem sie das Wurfgerät aufnehmen und in ein Mal ablegen.

Materialien:
Als Lauf-/Freimale 4 Turnhocker oder Markierungskegel oder große Fliesen, als Brennmal Eimer/Turnhocker; als Wurfgeräte Gymnastikball oder Softball (oder Catch-Ball, Mini-Football, Wurfscheibe „Soft"); u. U. Schlagholz, Hindernisse

Durchführung*:
Um das Spielfeld bzw. an den Außenseiten werden Laufmale angeordnet, die die Schüler der Wurfmannschaft als Freimale nacheinander anlaufen. Im Spielfeld verteilen sich die Spieler der Fangmannschaft so, dass sie das Wurfgerät möglichst schnell in ein Brennmal ablegen können. Ist zu diesem Zeitpunkt ein Läufer zwischen 2 Laufmalen oder vor der Ziellinie, ist er „verbrannt" und muss ein Laufmal zurück. In der Regel wird das Brennmal nahe der Abwurflinie angeordnet. Vom Brennmal wird das Wurfgerät fair dem nächsten Werfer der Wurfmannschaft zugespielt. Mit dem Überlaufen der Abwurf-/Ziellinie erhält die Wurfmannschaft einen Punkt.



▶ Es kann vereinbart werden, dass das Wurfgerät im Spielfeld aufkommen muss oder die gesamte Halle (einschließlich der Wände) ist das Spielfeld. Bei einem ungültigen Wurf darf nicht gelaufen werden bzw. die Läufer müssen an ihrem Mal verbleiben. Das trifft auch zu, wenn das Wurfgerät hinter die Abwurf-/Ziellinie geworfen wird. Der Schüler mit dem Fehlwurf startet mit dem Wurf des nächsten Spielers.

▶ Laufintensität und Spannung sind gewährleistet, wenn sich möglichst viele Läufer auf der Laufstrecke befinden und Chancengerechtigkeit gegeben ist. Das heißt, nach einem guten Wurf müssen 2 bis 3 Laufmale zu erreichen sein bzw. bei taktisch klugem Verhalten der Fangmannschaft muss ein schnelles Unterbinden des Laufes möglich sein. Entsprechend der Anzahl an Schülern und der Größe des Feldes ist zu entscheiden, ob einzeln oder in Paaren gelaufen wird. Ca. die Hälfte der Schüler der Wurfmannschaft sollte auf der Laufstrecke sein, was in größeren Gruppen zu erreichen ist, indem jeweils 2 Schüler starten. Außerdem können gleichzeitig 2 Wurfgeräte eingesetzt werden.

Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Musterseite zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

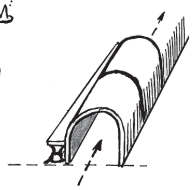
Varianten:

- Allein der Einsatz verschiedener **Wurf- und Fanggeräte*** bringt Abwechslung und sorgt für neue Anforderungen. In der Regel werden Gymnastik- und Softbälle benutzt. Ein Catch-Ball ist auch von wurfschwächeren Schülern gut zu werfen, bringt aber Probleme beim Fangen. Football und Mini-Football sind besonders interessant, weil sie in der Bewegung nur schwer zu kontrollieren sind. Wurfscheiben „Soft“ werden wie Frisbeescheiben geworfen und gefangen.
- Mit einem **Schlagholz****, Gymnastikkeule, Baseball-/Softballschläger oder Tennisschläger ist ein kleiner Softball (9 bis 12 cm Durchmesser) oder ein Mini-Football ins Feld zu schlagen. Weil das Treffen nicht ganz einfach ist, sind 3 Versuche möglich. Trifft ein Schüler nicht, läuft er beim nächsten erfolgreichen Schüler mit.
- **Mit dem Fuß** wird ein Gymnastik-, Softball oder Mini-Football in das Spiel gebracht, besonders für Schüler der Klasse 5/6 geeignet und für Mädchengruppen eine gute Abwechslung.
- Ein weitere Variante ist das Spiel mit zwei **farbig unterschiedlichen** Gymnastikbällen oder zwei unterschiedlichen Wurfgeräten**, die in ein gemeinsames Mal oder entsprechend der Farben in unterschiedliche Brennmale (durch Spielbänder markiert) abzulegen sind. Erst mit Ablegen des zweiten Balles/Gerätes ist das Laufen zu stoppen.
- **Hindernisparcours**:** Zwischen den Laufmalen sind kleine Bewegungsaufgaben zu lösen. Beispiele:

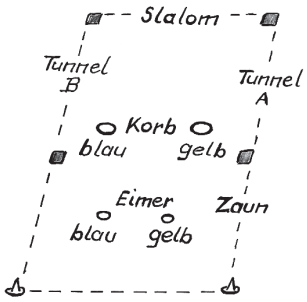
Zaun
Kastenteil, 2 Turnmatten

Tunnel A
4 Turnhocker
1 Turnmatte

Slalom



Tunnel B
Bank/2 Matten/Wand



▶ Den Läufern wird Zeit für die Aufgabenlösung eingeräumt, indem mit 2 Wurfgeräten und bis zu 4 entfernt angeordneten Brennmalen gespielt wird. Beispiel: *Ein blauer Ball ist zuerst in ein im Feld an einem Ständer angebrachten Basketballring mit blauen Spielband zu spielen (oder durch die Beine eines Turnhockers oder in einem Reifen bzw. auf einer Fliese zu prellen), danach in einem blauen Eimer abzulegen; in der gleichen Art ist mit dem gelben Ball zu verfahren. Bei 3 Brennmalen erfolgt die Ablage in einem neutralen Eimer.*

Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

VORSCHAU
Muster zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

- **Gruppe läuft**:** Es läuft eine festgelegte Anzahl an Spielern der Wurfmannschaft (z. B. 1/3, die Hälfte oder die gesamte Mannschaft) um das Spielfeld oder als Umkehrlauf an einer Seite des Spielfeldes. Damit beide Teams ihre Chance haben, muss die Fangmannschaft eine komplexe Bewegungsaufgabe lösen. Beide Mannschaften können Punkte erzielen. Die Wurfmannschaft mit einem erfolgreichen Lauf und die Fangmannschaft mit der Lösung der Bewegungsaufgabe, bevor der letzte (oder vorletzte) Läufer die Abwurf-/Ziellinie überquert. Beispiele für Aufgaben der Fangmannschaft:
  a) Spiel mit 3 bis 4 Brennmalen (s. o.)
  b) Eine festgelegte Anzahl (z. B. 6) oder alle Schüler müssen sich den Ball zugespielt haben, bevor er in das Brennmal gelegt werden darf. Durch ein Prellen vor jedem Abspiel ist die Aufgabe zu erweitern und zu erschweren.
  c) Der Ball muss durch eine Körpergasse gespielt werden, die – bis auf 2 – alle Schüler bilden. Ein Schüler rollt den Ball durch die Gasse und mit der Aufnahme des Balles durch den zweiten Schüler ist die Aufgabe gelöst.

▶ Bei eindeutigem Vorteil für eine der Mannschaften ist die Aufgabe der Fangmannschaft oder die Laufstrecke anzupassen. Erst nach mehreren Durchgängen sollten die Mannschaften ihre Rollen tauschen.

Tipps:
Sportbefreite Schüler können beim Zählen der Punkte eingesetzt werden. Das Ablegen des (zweiten) Wurfgerätes im Brennmal sollte mit lautem Ruf „Halt!", „Stopp!" oder mit einem Pfiff verbunden sein. Auf ein ehrliches Verhalten der Schüler an den Laufmalen ist zu achten. Das Abwägen zum Laufmalwechsel mit dem Risiko, „verbrannt" zu werden, gibt dem Spiel seinen besonderen Reiz. Damit das Laufen gefördert und nicht gehemmt wird, ist eine „dezente Strafe" angemessen, indem der verbrannte Läufer „nur" zu seinem letzten Laufmal zurück muss. Brennball bietet sich auch als Spiel zwischen 2 Klassen und im Freien an.

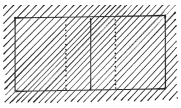
Muster zur Ansicht

Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen
zur Vollversion

Das Umfeld erkunden

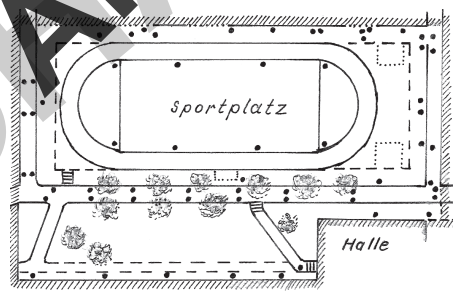
Kl. 6–8



Grundgedanke:
In einem übersichtlichen Gelände sind möglichst viele markante Objekte zu finden und in einer mitgeführten Skizze einzutragen. Im Beispiel sind es Kanaldeckel, aber auch markante „Naturobjekte" oder ausgelegte Kleingeräte können Such- und Anlaufpunkte sein. Möglichkeiten für diese Spielidee ergeben sich oftmals, wenn man die örtlichen Gegebenheiten bewusst erkundet.

Materialien:
Skizze des Geländes für die Paare bzw. Einzelstarter, Stifte, Schablone zur Auswertung, farbige Kreide für einen möglichen zweiten Durchgang

Durchführung*:
Im Beispiel befinden sich eine hohe Anzahl an Kanal- und Gullydeckeln im Bereich des Geländes (siehe Abb. mit 61 Kanal- bzw. Gullydeckeln). Eine Spielzeit von 10 Min. wird vorgegeben und als Orientierung und zur Motivation die Zahl der Kanal- und Gullydeckel mit über 50 genannt. Vom Zentrum des Geländes aus beginnen die Schüler, zu zweit das Gebiet zu erkunden. Ein Laufen in größeren Gruppen ist nicht erwünscht. Die Position der Deckel sollte möglichst genau in die Skizze eingetragen werden. Nach 10 Min. wird das Signal zum Treffen gegeben und die Lösungen ausgewertet.



Varianten:
- Es kann den Schülern auch freigestellt werden, allein zu laufen.
- Etwas Neues bei der Wiederholung des Kanaldeckellaufes wird angeboten, indem jedes Paar ihre angelaufenen Kanaldeckel mit farbiger Kreide und ihrem Symbol markiert und dadurch für andere Paare sperrt** (X, O, Δ, #, V).
- Es kann auch eine Skizze des Geländes mit anzulaufenden Punkten als Vorlage dienen. Durch ausgelegte Kleingeräte oder markante Auffälligkeiten ist nur unmittelbar vor Ort der Nachweis zu erbringen, dass dieser Punkt auch angelaufen wurde.

Tipps:
Mit dem Anlaufen aller Objekte (Kanal- und Gullydeckel oder Kleingeräte) im leichten Trab sollte das Spiel ausklingen. Damit werden einerseits alle Objekte gezeigt und andererseits erfahren die Schüler, wie unzureichend die nähere Umgebung oft wahrgenommen wird. Sind keine markanten „Naturobjekte" vorhanden, können z. B. Markierungskegel oder Kleingeräte ausgelegt werden. Das Einsammeln möglichst vieler der Markierungen wäre dann eine abschließende Aufgabe.

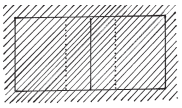
Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Musterseite zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

Fragen beantworten

Kl. 8–10



Grundgedanke:
An mehreren Stationen einer Laufstrecke sind Fragen zu beantworten oder Aufgaben zu lösen.

Materialien:
Vorlagen mit den Aufgaben, Protokolle und Stifte, u. U. Markierungskegel; die nachfolgend ausgewiesenen Beispiele sind als Anregungen für eigene, situationsbezogene Fragen bzw. Aufgaben zu sehen.

Durchführung*:
Die Aufgaben sind so auszulegen, dass weite Laufwege entstehen. Steht ein Sportplatz zur Verfügung, laufen die Schüler paarweise vom Mittelkreis aus zu den Spielfeldecken, Seitenlinie/Mittellinie und Toren. An jeder Station sollte sich nur ein Läuferpaar aufhalten. Lösungen werden in das mitgeführte Protokoll eingetragen. Sind alle (8) Stationen angelaufen, ist der Mittelkreis das Ziel.
▶ Es kann auch nach einer Zeitvorgabe von ca. 5 Minuten gespielt werden oder das Spiel wird beendet, wenn mehr als 2/3 der Paare im Mittelkreis sind. Eine schnelle und unkomplizierte Wertung nach der Laufzeit und der Aufgabenlösung ist möglich. Werden der Rang beim Zieleinlauf und die Anzahl der Fehler addiert, ergibt die kleinste Summe den besten Platz.
Varianten:
- Nach jeder Station muss das Läuferpaar zum Anlaufpunkt (Mittelkreis) zurück und trägt hier in das Protokoll ihr Ergebnis ein (höhere Konzentration und auch längere Laufwege)**. Beim Laufen in der Halle ist ein zentraler Anlaufpunkt notwendig, damit akzeptable Laufwege zu erreichen sind*.
- Den Schülern wird freigestellt, ob sie zu Paaren oder allein laufen.
- Als Wahlmöglichkeit sind Vorder- und Rückseite der Vorlage mit Aufgaben versehen, d. h. eine der beiden Aufgaben ist zu lösen.

Tipps:
Es empfiehlt sich das Laufen zu zweit, da es die Aufgabenlösung erleichtert und das Miteinander fördert. In einem unübersichtlichen Spielfeld sind Markierungskegel als Orientierung hilfreich. Zur Lösung können vielfältige Wissens- und Denkaufgaben eingesetzt werden, auch aus dem Alltagsleben der Schüler und des aktuellen Lernstoffs. Eingeschweißt in Folien sind die A5-Vorlagen langlebig, wiederholt einsetzbar und austauschbar, u. U. ist das Prinzip der Aufgabenlösung vor dem Spiel abzuklären.

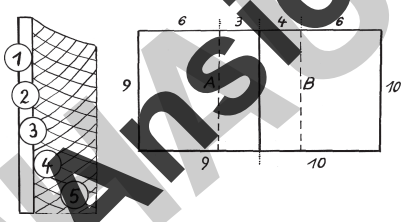
Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Musterzur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

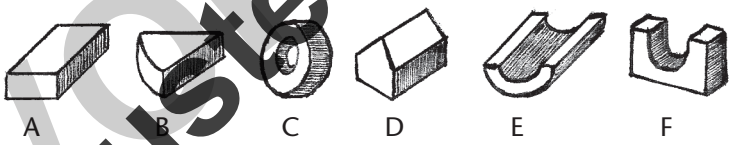
Beispiele zum Schulalltag, zum sportartspezifischen und fachübergreifenden Wissen:

- Öffnet sich die Eingangstür zum Schulgebäude nach innen oder außen?
- Wie viele Bäume stehen im Schulhof?
- Welcher Spruch bzw. was für ein Bild befindet sich in der Eingangshalle der Schule oder Turnhalle?
- Wie groß ist ein Handballtor? (2 x 3 m)
- Welche Maße (Breite/Länge) hat eine Turnmatte? (1 x 2 m)
- Wird die Größe eines Balles mit dem Durchmesser oder Umfang angegeben? (Ø)
- Wann ist der Ball im Tor? (4)
- Welche Maße hat das Volleyballfeld? (A)

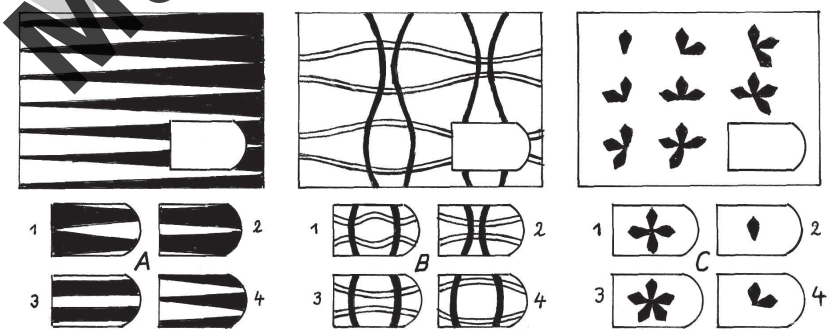


- Welches Bild passt nicht in die Bewegungsfolge? (3 und 3)

- Wie viele Flächen besitzt der Körper? (A 6, B 5, C 4, D 7, E 6, F 8)



- Welches Muster ergänzt die Abbildung? (nach Raven-Matrizen-Test) (A2, B3, C3)



Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Muster zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

Reifen versetzen

Kl. 5–8

Grundgedanke:
Ein am Boden liegender Gymnastikreifen wird nach jedem Betreten bzw. Durchlaufen um den Reifendurchmesser näher zum Ziel gelegt.

Materialien:
Anzahl Reifen und Markierungskegel für die Hälfte der Schüler, markierte Ziellinie

Durchführung*:
2 Schüler bilden als Läufer und Helfer ein Paar. Vor jedem Läufer liegt in 6 m Entfernung ein Gymnastikreifen, neben dem der Helfer steht. Nachdem der Läufer den Reifen mit einem oder beiden Füßen betreten oder durchlaufen hat, wird der Reifen um seinen Durchmesser durch den Helfer näher zum Ziel gelegt. Im Umkehrlauf bewegt sich der Läufer stets zwischen Start-Markierungskegel und Reifen. Der Reifen ist bis zum 10 m entfernten Ziel zu versetzen. Das Ziel ist erreicht, wenn der Läufer zum ersten Mal im Reifen den Boden hinter der Ziellinie betritt.

▶ Ein faires Versetzen des Reifens um seinen Durchmesser wird erreicht, indem der Reifen mit der Seite zum Start angehoben, aufgestellt und zum Ziel hin abgelegt wird. Der Helfer kann auch eine Hand auf den Boden an der vorderen Innenseite des Reifens aufstützen und mit der anderen Hand den Reifen zu seiner Stützhand versetzen.

Variante:
Selbstvorlage des Reifens**: Wie oben liegen die Reifen in 6 m Entfernung vor dem Läufer. Der Läufer betritt mit einem oder beiden Füßen den Reifen. Dabei ist ein Fuß möglichst nah am vorderen Rand des Reifens aufzusetzen (in Zielrichtung). Mit dem anderen Fuß (oder einer Hand) ist der ruhende Reifen an die Ferse des aufgesetzten Fußes zu schieben oder zu ziehen. Der Schüler läuft zurück zum Start-Markierungskegel. Die Helfer achten auf faires Versetzen der Reifen. Es können auch beide Schüler vom Start-Markierungskegel aus als Läuferpaar im Wechsel agieren.

Tipps:
Das Versetzen des Gymnastikreifens um seinen Durchmesser muss man üben.

Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Musterzur Ansicht VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

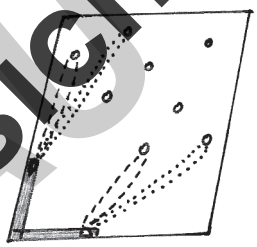
Suchwort

Kl. 5–7

Grundgedanke:
Ein Suchwort ist so schnell wie möglich aus Buchstaben zu bilden.

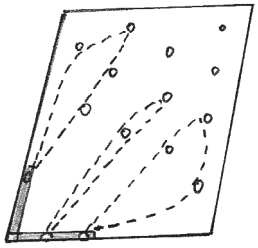
Materialien:
Trink- oder Joghurtbecher mit den Buchstaben für die Suchwörter, Zettel und Stifte zum Eintragen der Buchstaben

Durchführung:
Versehen mit einem Buchstaben des Suchwortes sind Trink- oder Joghurtbecher mit dem Boden nach oben und ungeordnet in der Halle oder im Freien verteilt. Von einer Zentrale aus (Hallenecke mit Bänken) laufen die Schüler die Becher in beliebiger Folge an. Nach jedem Becher ist zur Zentrale zu laufen und der Buchstabe zu notieren. Nachdem alle Becher angelaufen worden sind, bildet jeder Schüler das Suchwort.



▶ Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade ergeben sich durch die Länge der Suchwörter und durch mögliche Zahlen am Boden des Bechers (innen), die die Folge des Buchstabens im Suchwort angeben.

Varianten:
- Die Schüler bilden Paare und laufen jeweils im Wechsel (besonders in kleinen Hallen angebracht, weil dann nur die Hälfte der Schüler unterwegs ist).
- Die Schüler bilden Paare: Ein Schüler läuft alle Becher an, der andere schreibt die Buchstaben auf und gemeinsam lösen sie das Suchwort. Damit jeder Schüler einmal läuft, ist ein zweites Suchwort notwendig.
- Die Schüler entscheiden selbst, wann sie zum Eintragen zur Zentrale laufen bzw. es wird eine maximal mögliche Anzahl an Anlaufpunkten zugelassen** (z. B. 4).



Tipps:
Die Buchstaben werden auf den Boden des Bechers (außen) mit einem Marker aufgetragen, u. U. als Orientierung die Folge einiger Buchstaben im Suchwort innen auf den Boden des Bechers. Anstatt Becher können auch kleine Zettel oder Bierdeckel mit Buchstaben versehen werden. Beispiele für Suchwörter: AUSDAUER, HOFPAUSE, FREIZEITSPORT**, SCHULHOFSPIELE**.

Sieghart Hofmann: Kleine Spiele-Fundgrube für den Sportunterricht © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Muster zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion