

# Download

Sieghart Hofmann

## Kleine Spiele – Fundgrube für den Sportunterricht Wettbewerb „Wetten, dass?“



Downloadauszug  
aus dem Originaltitel:

# Kleine Spiele – Fundgrube für den Sportunterricht

Wettbewerb „Wetten, dass?“

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>



## 7 Wettbewerb „Wetten, dass?“

Es liegt im Wesen des Menschen, sein Können durch Leistungen bestätigen zu wollen. Aus pädagogischer Sicht spielt dabei der auf sich selbst bezogene Vergleich eine wichtige Rolle. Insbesondere im Wettstreit erfahren leistungsschwächere Schüler oft, was sie nicht bzw. nicht so gut wie andere können. Die Spielform „Wetten, dass?“ soll bewusst das Wetteifern mit sich selbst in den Vordergrund rücken. Der Vorteil besteht in der Orientierung auf eine individuelle Bezugsnorm und die Motivation liegt in der mit einem Risiko verbundenen Selbsteinschätzung. Die geforderte Festlegung auf einen von 3 Schwierigkeitsgraden ist verbunden mit der Auseinandersetzung mit dem eigenen Anspruchsniveau. Jeder Schüler spielt sozusagen mit und gegen sich selbst, z.T. beeinflusst durch die unmittelbaren Entscheidungen der Mitschüler.

An jeder der ca. 8 bis 10 Stationen hat sich der Schüler für einen Schwierigkeitsgrad (a = niedrig, b = mittel, c = hoch) zu entscheiden. Nach einigen Probeversuchen legt jeder Schüler seinen Schwierigkeitsgrad fest. Bei erfolgreicher Lösung werden dementsprechend 1, 2 oder 3 Punkte vergeben. Wird die selbst gestellte Zielstellung nicht erreicht, gibt es keine Punkte. Übererfüllungen werden nicht zusätzlich honoriert, z. B. wenn das Ergebnis dem höheren Schwierigkeitsgrad, der höheren Punktzahl entspricht. Nach Beginn der Aufgabenlösung ist ein Wechsel der Schwierigkeitsstufe nicht mehr möglich. Es kann aber vereinbart werden, dass bei Nichterfüllung eine Wiederholung möglich ist.

Jede Station ist mit 2 bis 3 Schülern zu besetzen, die sich über die Bewegungsaufgaben austauschen, sich gegenseitig helfen und bewerten sowie gemeinsam zur nächsten Station wechseln. Ein selbstständiger und unkomplizierter Wechsel zu „freien“ Stationen ist gegeben, wenn 2 bis 3 Stationen mehr angeboten werden, als es Gruppen gibt. Wegen unterschiedlicher Verweildauer an den Stationen ist ein gemeinsamer Wechsel aller Gruppen oft ineffektiv. Eine weitgehend einheitliche Wertung, von 10 Versuchen müssen 6 erfolgreich sein, erleichtert den Wettbewerb. Kreide, Klebeband und Bandmaß sind generell notwendig und deshalb unter Materialien nicht angeführt, ebenso wie Linien und Hallenmarkierungen.

Die Bewegungsaufgaben sollten bekannt oder so unkompliziert sein, dass sie auf Anhieb umgesetzt werden können. Bei der Demonstration sind besonders die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade hervorzuheben. Das selbstständige Handeln an den Stationen sollte durch ausgelegte Aufgabenkarten unterstützt



## Wettbewerb „Wetten, dass?“

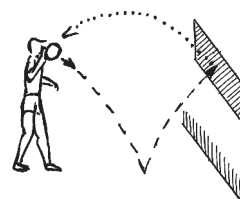
werden. Neben sporttechnischen Anforderungen trägt der Reiz des Ungewöhnlichen, wie „Gummi-Zielschießen“, „Gleitender Becher“ oder „Ins Körbchen“, zur auflockernden Stimmung bei. Ein Aufbau der Stationen vor Wettbewerbsbeginn spart Bewegungszeit und weckt Neugier.

Im Wettbewerb „Wetten, dass?“ werden u. a. durch kleine Geschicklichkeitsübungen grundlegende Bewegungsfertigkeiten und koordinative Fähigkeiten (besonders die Orientierungs- und Differenzierungsfähigkeit) wirksam. Kooperation und Kommunikation sind beim Austausch über den Schwierigkeitsgrad und beim gegenseitigen Helfen und Werten notwendig. Die Schüler können ihre Selbstvorgaben und die erreichten Ergebnisse in ein kleines Protokoll eintragen. Ein möglicher zweiter Durchgang kann deshalb interessant sein, weil die Schüler sich u. U. neu orientieren. Die nachfolgenden Bewegungsaufgaben, Schwierigkeitsgrade und Wertungen sind als Anregung zu verstehen und unter den Bedingungen vor Ort zu ändern und zu ergänzen.

- **Indirekte Treffer\*:** Ein an der Wand in Brusthöhe markiertes Zielfeld von 60 cm Höhe und 1 m Breite ist mit einem gut springenden Ball durch indirekte Würfe zu treffen. Der zurückspringende Ball ist hinter der Abwurflinie zu fangen. Der Abstand von der Wand beträgt  $a = 2$  m,  $b = 3$  m,  $c = 4$  m.

Wertung: Von 10 Versuchen müssen 6 erfolgreich sein.

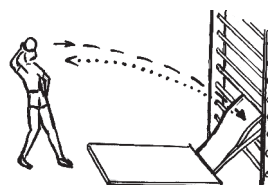
Materialien: Gymnastikball oder Handball



- **Abpraller\*\*:** Werfen und Fangen gegen eine Schräge. Ein Gymnastik- oder Volleyball ist gegen ein in ein Sprossenfeld schräg gestelltes und mit einer Turnmatte gesichertes Sprungbrett zu werfen und wieder zu fangen, ohne dass der Schüler seinen Abwurfstandort aufgibt (ein Fuß muss aufgesetzt bleiben). Der Abstand zum Brett beträgt  $a = 3$  m,  $b = 4$  m,  $c = 5$  m.

Wertung: Von 10 Versuchen müssen 6 erfolgreich sein.

Materialien: Sprossenwand, Sprungbrett, Turnmatte, Gymnastik- oder Volleyball (wenn vorhanden Tchoukball oder Handballpyramide)



- **Ballprobe mit Drehung\*:** Mit dem Rücken zur Wand ist aus 3 m Entfernung ein Gymnastikball durch die gegrätschten Beine an die Wand zu werfen. Der zurückspringende Ball ist nach einer halben Drehung zu fangen. Es kann mit einer Hand oder mit beiden Händen geworfen werden.

Wertung: Von 10 Versuchen müssen  $a = 2$ ,  $b = 4$ ,  $c = 6$  erfolgreich sein.

Materialien: 2 Gymnastikbälle

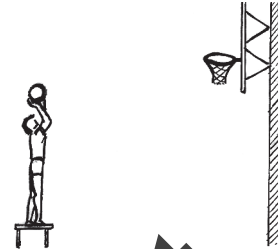




- **Turmball\***: Von einem Turnhocker aus, der ca. 3 m entfernt vor dem Korb steht (Freiwurflinie des Basketballfeldes), sind Korbtreffer zu erzielen. Zur Auswahl stehen Gymnastik-, Volley- und Basketbälle.

Wertung: Von 10 Versuchen müssen a = 2, b = 4, c = 6 erfolgreich sein.

Materialien: Turnhocker, je 2 Gymnastik-, Volley- und Basketbälle (Ablage für die Bälle)



- **Rugby-Turmball\*\***: Von einem Turnhocker aus, der ca. 3 m entfernt vor dem Korb steht (Freiwurflinie des Basketballfeldes), sind mit einem Rugbyball oder Mini-Football Korbtreffer zu erzielen.

Wertung: Von 10 Versuchen müssen a = 2, b = 4, c = 6 erfolgreich sein.

Materialien: Turnhocker, Rugbyball oder Mini-Football

- **Zielwerfen**: Sandsäckchen oder Koosh-Bälle sind in das in 4 m Entfernung auf dem Boden aufgezeichnete Viereck (oder in den Kreis) mit den Seitenlängen a = 100 cm, b = 80 cm und c = 60 cm zu werfen. Entscheidend ist das Aufkommen der Säckchen bzw. Bälle.

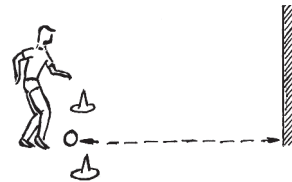
Wertung: Von 10 Versuchen müssen 6 erfolgreich sein.

Materialien: 5 Sandsäckchen oder Koosh-Bälle

- **Fußball-Pendel\*\***: Ein Ball ist aus einer vereinbarten Spielzone heraus gegen eine 3 m entfernte Wand oder an die Sitzfläche einer gekippten Turnbank zu spielen. Der zurückrollende bzw. springende Ball ist stets in der „Spielzone“ wieder zur Wand zu spielen. Die „Spielzone“ ist a = 3 m, b = 2,5 m und c = 2 m breit.

Wertung: 6 Zuspiele ohne Unterbrechung aus der gewählten Spielzone

Materialien: 2 Markierungskegel, Hohlball (Volley-, Fuß- oder Gymnastikball)



- **Zielwand\***: Ein Ball ist aus 6 m Entfernung in unterschiedliche Ziele eines Handballtores zu spielen. Die Treffer können mit der Hand oder mit dem Fuß erzielt werden. Vor jedem Wurf bzw. Schuss ist das Ziel anzugeben. Ein jeweils in der Mitte des Tores waagrecht und senkrecht angebrachtes Springseil oder eine Gummileine ergeben 4 Zielfelder. Das senkrechte Seil ist durch ein Gewicht zu stabilisieren.

Wertung: Von 10 Versuchen muss a = 1 Ziel 4x, b = 2 Ziele je 2x, c = 3 Ziele je 2x getroffen werden.

Materialien: Springseile (Gewicht für das senkrechte Seil), Volley-, Fuß-, Hand- und Gymnastikball





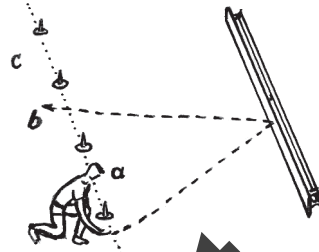
## Wettbewerb „Wetten, dass?“

- **Zielschießen\*\*:** Aus 5 m Entfernung ist mit einem Floorball-/Unihoc-Stock der Ball durch ein  $a = 1,2$  m,  $b = 1,0$  m und  $c = 0,8$  m breites Tor zu schießen. Damit die Bälle zurückrollen, sind die Markierungen direkt an der Wand anzubringen bzw. die Markierungskegel nahe der Wand aufzustellen.  
Wertung: Von 10 Versuchen müssen 6 erfolgreich sein.  
Materialien: 2 Floorball-/Unihoc-Stöcke, 5 Bälle (Karton als Ablage), 6 Kegel
- 
- **Frisbeetunnel\*:** Frisbeescheiben sind unter einer 5 m entfernten Turnmatte hindurchzuwerfen, die auf 2 gekippten Turnhockern (Sitzfläche zum Werfer) gelegt ist. Zum Abfangen der Scheiben ist hinter dem Tunnel eine Turnmatte an die Wand zu stellen.  
Wertung: Von 10 Versuchen müssen  $a = 2$ ,  $b = 4$ ,  $c = 6$  erfolgreich sein.  
Materialien: 5 Frisbeescheiben, 2 Turnhocker, 2 Turnmatten
- 
- **Mattenfrisbee\*\*:** Frisbeescheiben sind auf 2 in 5 m Entfernung gelegte Turnmatten zu werfen und müssen dort zum Liegen kommen. Die Turnmatten liegen ca. 50 cm von einer Wand entfernt.  
Wertung: Von 10 Versuchen müssen  $a = 2$ ,  $b = 4$ ,  $c = 6$  erfolgreich sein.  
Materialien: 5 Frisbeescheiben, 2 Turnmatten
- 
- **Tischtennis-Geschicklichkeit I\*:** Mit einem Schläger ist der Tischtennisball ohne Unterbrechung im Wechsel mit der Vor- und Rückhand zu spielen.  
Wertung: Ballkontakte ohne Unterbrechung für  $a = 4$ ,  $b = 8$ ,  $c = 12$   
Materialien: 2 Tischtennisschläger und 2 Tischtennisbälle  
(vergleichbare Anforderungen sind im Badminton und Tennis möglich)
- **Tischtennis-Geschicklichkeit II\*\*:** Ein Tischtennisball ist ohne Unterbrechung 10x zu spielen.  
Wertung:  $a =$  Spiel mit der starken Hand,  $b =$  Spiel mit der schwachen Hand,  
 $c =$  Spiel mit 2 Schlägern links/rechts im Wechsel  
Materialien: 4 Tischtennisschläger und 2 Tischtennisbälle
- **Flugzeug-Ziellandung:** Vorbereitete Papierflugzeuge (A4- oder A5-Blatt) sollen in Landezonen zum Ruhen kommen. Die Landezonen sind mindestens  $a = 2$  m,  $b = 3$  m und  $c = 4$  m von der Abwurfline entfernt.  
Wertung: Von 10 Versuchen müssen 6 erfolgreich sein.  
Materialien: 5 Papierflugzeuge





- **Golfen:** Tennisbälle sind so an eine ca. 3 m entfernte Sitzfläche einer gekippten Turnbank zu rollen, dass sie als Abpraller durch ein Markierungskegel-Tor auf der Abwurflinie rollen. 4 Markierungskegel werden im Abstand von 1 m auf die Abwurflinie gestellt. Neben einen der äußeren Markierungskegel werden die Bälle aufgesetzt. Tor a = 1. bis 2. Kegel, Tor b = 2. bis 3. Kegel, Tor c = 3. bis 4. Kegel.



Wertung: Von 10 Versuchen müssen 6 erfolgreich sein.

Materialien: Turnbank, 4 Markierungskegel, 5 Tennisbälle (Karton als Ablage)

- **Gleitender Becher\*:** Ein Joghurtbecher (500 g) soll mit einem überstülpten Tennisball in eine Gasse von 50 cm gleiten und zum Stehen kommen. Der Becher muss sich vollständig in der Gasse befinden. Von der Abstoßlinie ist die Gasse a = 1,0 bis 1,5 m, b = 1,5 bis 2,0 m, c = 2,0 bis 2,5 m entfernt.



Wertung: Von 10 Versuchen müssen 6 erfolgreich sein.

Materialien: 4 Becher mit Tennisbällen

Variante/Wertung: Nach Ansage der Zielgasse muss bzw. müssen

a = in jeder Gasse 1 Becher zum Ruhen kommen,

b = in 2 Gassen 2 Becher zum Ruhen kommen,

c = in jeder Gasse 2 Becher zum Ruhen kommen.

- **Gummiband-Weitschnipsen:** Eine Gummilitze von ca. 30 cm wird verknotet oder zusammengenäht. Das „runde“ Gummiband ist in einer 2 m breiten Gasse auf Weite zu schnipsen, jeweils über a = 3 m, b = 4 m und c = 5 m. Entscheidend ist das Aufkommen der Gummibänder in der 2 m breiten Gasse.

Wertung: Von 10 Versuchen müssen 6 erfolgreich sein.

Materialien: 5 Gummibänder (normale Gummilitze)

- **Gummiband-Zielschnipsen\*:** Aus 3 m Entfernung ist das „runde“ Gummiband in einen Karton (ca. 30 x 30 cm) oder Eimer zu schnipsen, der auf einem Turnhocker liegt und mit der Öffnung zum Schüler gerichtet ist.



Wertung: Von 10 Versuchen müssen a = 2, b = 4, c = 6 erfolgreich sein.

Materialien: 5 Gummibänder, Turnhocker, Karton oder Eimer

- **Ins Körbchen:** Aus 2 m Entfernung sind Tischtennisbälle mit indirekten Würfeln in einen großen Joghurtbecher (1000 g) oder kleinen Eimer zu spielen. Der Becher steht 10 cm vor einer Wand. Auch Abpraller von der Wand zählen.



Wertung: Von 10 Versuchen müssen a = 2, b = 4, c = 6 erfolgreich sein.

Materialien: 5 Tischtennisbälle, 2 Joghurtbecher (einer als Ablage der Bälle)



## Wettbewerb „Wetten, dass?“

---

- **Platz finden:** Eine in ca. 6 m Entfernung vorhandene Markierung (Linienkreuz) ist ohne optische Kontrolle zu erreichen bzw. ein Gegenstand ist abzulegen. Nachdem der Schüler sich positioniert hat, werden die Augen verbunden. Gemessen wird der Abstand der Füße bzw. des abgelegten Gegenstandes (Bierdeckel, Sandsäckchen, Kooshball) zum Zielkreuz. Abweichung für a = bis 120 cm, b = bis 80 cm, c bis 40 cm.

Wertung: Von 2 Versuchen muss einer der Vorgabe entsprechen.

Materialien: Augenbinde, Bierdeckel, Sandsäckchen oder Kooshball

- **Wandboccia:** Aus 3 m Entfernung sind Bierdeckel so nah wie möglich an eine Wand oder an eine liegende Turnmatte bzw. an die Sitzfläche einer gekippten Turnbank zu spielen. Die Bierdeckel müssen die Zielzonen a = 30 cm, b = 20 cm, c = 10 cm mindestens berühren.

Wertung: Von 10 Versuchen müssen 6 erfolgreich sein.

Materialien: 10 Bierdeckel

KOBSG/Ansicht  
Muster zur Ansicht