

Spielexperten gesucht! – Die allgemeine Spielfähigkeit bei Kindern fördern

Klassen 2 bis 4

Ein Beitrag von Katharina Kröhnert, Köln

Illustrationen von Carmen Hochmann, Bielefeld

„Zombieball“, „Schiffe versenken“ oder „Zaubermaus“ bis hin zu den Klassikern „Brennball“ und „Völkerball“ – die Bandbreite der Kleinen Spiele ist mittlerweile fast unüberschaubar geworden. In dieser Unterrichtseinheit lernen die Schüler einige Spiele mit und ohne Ball kennen und verändern sie so, dass alle am Spielprozess beteiligt sind und ausreichend Bewegung und Spaß haben.



© ThinkstockPhotos_iStock

Jeder kann mitmachen

Das Wichtigste auf einen Blick

Lernbereich:

Spielen mit und ohne Ball

Themen:

- Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken
- Spielideen entwickeln und das Spiel aufrecht erhalten
- Vereinbarungen für gemeinsames Spielen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden

Kompetenzen:

- Spielideen und Regeln erschließen und im Spiel umsetzen
- die Vielfalt und Chancen von Sportspielen erfassen
- sich im Spiel verständigen, Rücksicht nehmen und fair verhalten

Klassen: 2–4

Dauer: 8 Unterrichtsstunden

Voraussetzungen:

Zur Durchführung der zweiten Stunde ist es von Vorteil, wenn die Schüler bereits Erfahrung im Umgang mit Bällen haben.

Fächerübergreifender Einsatz:

Im Deutschunterricht können die Beschreibungen der Spielideen und -regeln festgehalten und im Kunstunterricht durch Skizzen und/oder Spielfeldpläne ausgestaltet werden.



Alle Materialien finden Sie auf der **beiliegenden CD 11** in veränderbarer Form.

Spielexperten gesucht! – Die Unterrichtseinheit im Überblick

Std.	Worin liegt der Stundenschwerpunkt?	Was benötigen Sie?	Was müssen Sie vorbereiten?
1	Spiele (ohne Ball) spielen – verschiedene Spielabläufe erproben	M 1: Spiele ohne Ball M 2: Entspann dich mal! <u>Zusatzmaterial:</u> Pylonen; 1 Parteiband und 1 Stift pro Kind	 CD-Player, CD im Grundwerk, Track 4 oder 5 Bildkarten 11 bis 14 aus dem Basispaket im Grundwerk sowie Stifte bereitlegen
2	Spiele (mit Ball) spielen – verschiedene Spielabläufe erproben	M 3: Spiele mit Ball M 5: Reflexionsbogen <u>Geräte:</u> 1 Gymnastikreifen und 1 Ball pro Kind, 2–3 Softbälle, 2 Slalomstangen oder 2 kleine Kästen, 1–2 Langbänke <u>Zusatzmaterial:</u> Pylonen, 1 Stift pro Kind, 1 großer Bogen Tonpapier, 1 dicker schwarzer Stift	 CD-Player, CD im Grundwerk, Track 1 oder 2 Stifte bereitlegen
3/4	Wir untersuchen Spiele – Merkmale für ein „gutes“ Spiel benennen	M 4: Was macht ein „gutes“ Spiel aus? M 5: Reflexionsbogen <u>Geräte:</u> Pylonen, 2 Langbänke <u>Zusatzmaterial:</u> 1 Schaumstoffwürfel, 1 großer Bogen Tonpapier, 1 Stift pro Kind, 2–3 Blätter Papier, 1 dicker schwarzer Stift	Materialien, Papierbogen und -blätter sowie Stifte bereitlegen

Angebot zur Reflexion: M 5: Reflexionsbogen (für die Klassen 3 und 4)



Wie können Sie den Aufbau der Einheit variieren?

Sie können die erste und die zweite Stunde unabhängig voneinander durchführen oder die zweite Stunde auslassen, wenn Ihre Schüler noch keine Vorerfahrungen im Umgang mit dem Ball haben. Grundlagen zur allgemeinen Spielfähigkeit können Sie durch den Beitrag „Fang mich doch, du kriegst mich nicht!“ (Teil II im Grundwerk) erlernen. Er kann außerdem zur Weiterführung genutzt werden, wenn es darum geht, dass die Kinder ein eigenes Spiel erfinden sollen.

2 Bänderklau

Material: 1 Parteiband oder Tuch pro Spieler

Jeder Spieler steckt sich gut sichtbar ein Band hinten in den Hosenbund.

Ziel ist es, möglichst viele fremde Bänder zu klauen und gleichzeitig sein eigenes gut zu bewachen. Zum Schluss gibt es zwei Sieger: Einer, der bis zum Ende sein Band behalten konnte, und einer, der die meisten fremden Bänder erobert hat.



Vereinbaren Sie zuvor mit den Schülern Regeln, z. B.: Muss ein Spieler, der sein Band verloren hat, ausscheiden oder darf er sich ein geklautes Band wieder in seinen Hosenbund stecken? Wie sollen die geklauten Bänder getragen werden – ebenfalls im Hosenbund oder dürfen sie fest in die Hand genommen werden, sodass sie nicht mehr geraubt werden können?



Variation

Es spielt entweder jeder gegen jeden oder es spielen zwei Mannschaften gegeneinander.

Entspann dich mal!



Suche dir eine entspannte Position und schließe die Augen. Konzentriere dich auf deine Atmung. Atme gleichmäßig und ruhig ein und aus. *(kurze Pause)*

Stell dir nun vor, du befindest dich am Strand und liegst im weichen, warmen Sand. Die Sonne scheint dir warm ins Gesicht. Du spürst, wie sich langsam dein ganzer Körper erwärmt. *(kurze Pause)*

Du hörst das Rauschen des Meeres im Hintergrund. Die Wellen bewegen sich auf und ab und kommen auf den Strand zugerollt. Du beobachtest sie eine Weile und entdeckst am Horizont einige Wolken. Sie schauen schön aus und haben verschiedene Formen. Was könnten sie darstellen – ein Flugzeug, ein Gesicht? *(kurze Pause)*

Du gehst nun vor zum Wasser und streckst vorsichtig deinen Fuß hinein. Es ist angenehm kühl und kitzelt deine Füße. Du machst ein paar Schritte weiter hinein, die Schaumkronen der Wellen umspülen nun auch deine Waden. Du wagst dich ganz ins Wasser und machst ein paar Schwimmszüge.

In der Ferne siehst du ein Boot vorbeifahren. Du hörst die Stimmen der Leute an Bord. Ein paar Kinder winken dir zu, du winkst zurück.

Nun lässt du dich von den Wellen zurück an Land tragen. Du liegst noch ein Weilchen auf dem Rücken im Sand und lässt dich von der Sonne trocknen. Du spürst das Kribbeln auf deiner Haut. *(kurze Pause)*

Ganz langsam verschwimmen die Bilder vom Boot, vom Horizont und vom Meer. Du kommst wieder hier an. Du spürst deinen Atem und öffnest die Augen.

Recke und strecke dich und schüttle deinen ganzen Körper aus.



Rufen Sie die Kinder in einen Kreis zusammen, wo sie sich an den Händen fassen. Starten Sie nun mit einem Händedruck in eine Richtung. Die Kinder geben ihn im Kreis weiter, bis er wieder bei Ihnen ankommt. Verabschieden Sie die Kinder dann in die Umkleidekabinen.

M 3

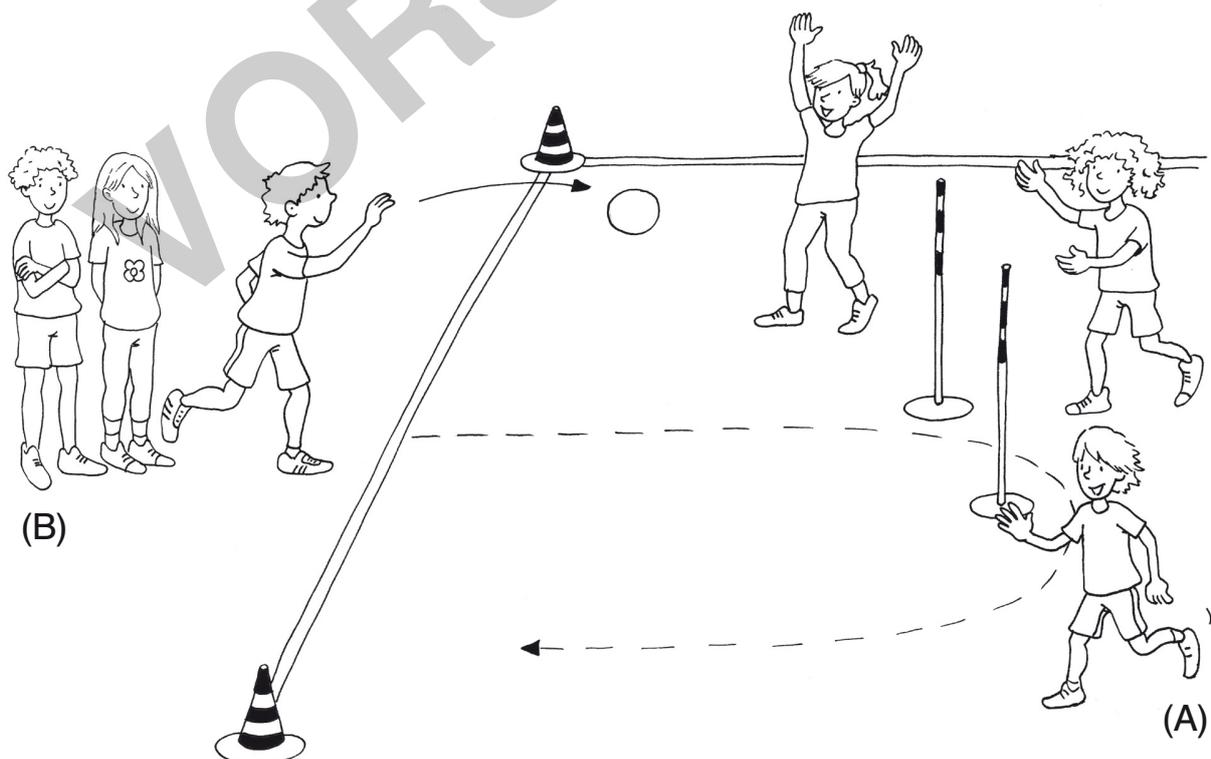
Spiele mit Ball – aktiv, kreativ & innovativ**1 Treffball**

Material: 1 Ball, 2 Slalomstangen o. Ä. als Tor, 4 Pylonen

Spielablauf

Es gibt zwei Mannschaften. Die Mannschaft im Feld ist die Fänger-Mannschaft (A), die Mannschaft außerhalb des Feldes ist die Werfer- bzw. Läufer-Mannschaft (B). Der erste Spieler von Mannschaft B wirft einen Ball ins Feld, den Mannschaft A möglichst schnell einsammeln muss. In dieser Zeit muss der erste Spieler von Mannschaft B durch ein Tor im Spielfeld und wieder zur Ausgangslinie zurücklaufen. Hat er das geschafft, ohne dass er von einem Spieler der Mannschaft A mit dem Ball getroffen wurde, erhält er einen Punkt. Die Mannschaft A darf den Läufer mehrmals abwerfen, solange sich dieser im Feld befindet, und erhält für jeden Treffer einen Punkt.

Danach wirft und läuft der nächste Spieler von Mannschaft B, bis alle Spieler durch sind. Danach werden die Rollen getauscht und am Ende wird der Punktestand verglichen.



Was macht ein „gutes“ Spiel aus?



Mögliche Leitfragen zur Erarbeitung der Merkmale:

- Konntet ihr euch alle gleich viel bewegen?
- Wann oder warum entstanden Pausen? Waren die Pausen evtl. nötig/taten gut?
- Konntet ihr innerhalb eurer Gruppe gut zusammenarbeiten?
- Gab es Störungen/Konflikte? Wenn ja, weshalb?
- Konntet ihr die Konflikte lösen? Wie?
- War das Spiel fair? Hatten alle Spieler die gleichen Chancen?
- Habt ihr innerhalb eurer Gruppe eine Taktik entwickelt? Wenn ja, welche?
- Waren die Spielregeln gut zu verstehen? Konntet ihr sie gut umsetzen?
- Konntet ihr die Spielregeln abändern, wenn sie nicht passend waren?
- War das Ziel des Spiels gut zu erreichen?
- Hatten alle Spaß beim Spielen?