Inhaltsverzeichnis

Vorwort 4

1 Einleitung 7
1.1 Kleine Spiele – zwischen Wettkämpfen und Spielen 7
1.2 Methodische Aspekte 9
1.3 Wie man sich im Buch zurechtfindet 13

2 Laufspiele 15
2.1 Fangspiele 17
2.2 Platzsuchspiele/Wettläufe 26
2.3 Staffeln 46

3 Ballspiele 66

4 Spiele mit verschiedenen Materialien 93

5 Spiele zur Wahrnehmungsförderung 112

6 Partner- und Fitnessübungen 124

7 Wettbewerb 136

8 Kontaktspiele 140

Verzeichnis der Spiele mit Anwendungsbereichen 144

Literatur 148

VORSCHAU

zur Vollversion

1 Einleitung

1.1 Kleine Spiele – zwischen Wettkämpfen und Spielen

Wettkämpfe und Spiele verfügen im Wesentlichen über ähnliche Merkmale. Kleine Spiele „pendeln“ mehr oder weniger zwischen diesen beiden Formen des Sporttreibens. Hinsichtlich der Literatur wird vor allem auf Döbler/Döbler (1994) und Seybold (1959, 1972) Bezug genommen, die Grundlegendes zu (Kleinen) Spielen schon zu frühen Zeiten der modernen Sportwissenschaft publiziert haben. Folgende Merkmale sind für (Kleine) Spiele charakteristisch:

Spannung

Es gibt mehrere Elemente, die Spannung, Aufregung und Emotionalität bewirken, im Wesentlichen aber ist es wohl der wechselnde Verlauf und der ungewisse Ausgang. „Der Ausgang des Wettkampfs muss *offen* sein. Auf ihn muss man wetten können.“ (Ehni 1985, 281) Das kommt vor allem jüngeren Schülern entgegen, die ein natürliches Verlangen nach Wettbewerbssituationen haben, sich messen und vergleichen wollen.

Das Miteinander und Gegeneinander, die Attraktivität der zu lösenden Aufgaben und die damit verbundenen Überraschungen lassen mitunter eine Spielfreude aufkommen und das Ergebnis, das durch die Schüler ohnehin erkennbar ist, weniger bedeutsam erscheinen.

Regeln

Regeln konkretisieren die Spielidee und schaffen eine Ordnung, an die sich alle zu halten haben und ohne die Kleine Spiele nicht stattfinden können. Sie verlangen ehrliches Spielen, niemand darf sich unerlaubte Vorteile verschaffen. Dafür haben Spielleiter und (Schüler-)Schiedsrichter zu sorgen. Spielregeln werden vom Lehrer festgelegt bzw. sind mit den Schülern vereinbart und nach Bedarf zu ändern. Aus pädagogischer Sicht ist der einsichtige Umgang mit den Spielregeln von Bedeutung.

Chancengerechtigkeit

Da das Spiel vor allem dann spannend bleibt, wenn der Ausgang ungewiss ist, müssen alle Schüler und Schülergruppen die Möglichkeit auf ein gutes Abschneiden haben. Das verlangt eine durchdachte, vorbereitete **Gruppenbildung**. Sie ist von Bedeutung für die Bereitschaft zum Spiel und für das Verhalten im Spiel. Ein gutes, abwechslungsreiches Spiel entwickelt sich mit einem guten

VORSCHAU

Sieghart Hofmann: Fundgrube Sportunterricht: Kleine Spiele, 1.–4. Klasse
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen
zur Vollversion

Gegner. Der Lehrer ist aufgrund der Kenntnisse über das Leistungsvermögen und die emotionalen Bindungen seiner Schüler prädestiniert, ausgeglichene Mannschaften zu bilden. Sie können z. B. nur die Namen der Schüler nennen, die in den Spielergruppen über längere Zeit zusammenbleiben sollten, weil sich Verständnis und gegenseitige Hilfe besser herausbilden können.
Eine Wahl im Unterricht (durch Sie oder einen Schüler) hat den Nachteil, dass immer einige Schüler erst am Schluss gewählt oder zugeordnet werden. Diese Gruppenbildung sollte nur gelegentlich vorgenommen werden. Relativ schnell und unkompliziert können auch mal Gruppen gebildet werden, deren Zusammensetzung dem Zufall überlassen bleibt:

- Die einfachste und wohl auch gebräuchlichste Möglichkeit der Bildung von Mannschaften ist das Abzählen zu zweit, zu dritt, zu viert entsprechend der angestrebten Anzahl an Gruppen. Das Abzählen durch Sie mit Wechsel der Zählweise (z. B. 1, 2, 3, 4 – 4, 3, 2, 1) unterbindet das Sich-Einordnen einiger Schüler, um in eine bestimmte Mannschaft gewählt zu werden.
- Eine Bewegungsaufgabe wird so beendet, dass die gewünschte Anzahl an Gruppen für das nächste Spiel gegeben ist (z. B. Spiel-Nr. 11 „Banksitzen“ oder 15 „Freunde treffen“ mit 5 oder 6 Schülern).
- Jeder Schüler zieht ein Los oder hebt eine verdeckt liegende Skat-, Symbol-, Zahlen- bzw. Farbkarte auf. Entsprechend den Losen, dem Spielkartenblatt, Symbolen, Zahlen oder Farben bilden sich die Gruppen.
- Jeder Schüler nimmt sich ohne optische Kontrolle ein Smarty, die Farbe bestimmt die Zuordnung zur Gruppe.
- Die Schüler gehen auf Sie zu und werden jeweils abwechselnd nach links und rechts zum Gehen im Kreis geschickt. Beim ersten Treffen sind es 2 Gruppen. Wenn die Paare nochmals nach links und rechts geschickt werden, ergeben sich beim nächsten Treffen 4 Gruppen (die Schüler in einer Reihe sind eine Gruppe).

- Sie teilen beim Betreten der Halle bzw. in der Halle gezielt oder nach dem Zufallsprinzip farbige Spielerwesten oder Spielbänder aus. Diese können auch zu Beginn der Stunde in der Halle ausgelegt sein und jeder Schüler holt sich eine Weste bzw. ein Band.

Sieghart Hofmann: Fundgrube Sportunterricht: Kleine Spiele, 1. – 4. Klasse
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

1 Fuchs und Hase Kl. 1–4

Grundgedanke:
In einem kleinen Feld versucht der Fänger (Fuchs), einen seiner Mitschüler (Hasen) abzuschlagen. Diese können sich durch das Einnehmen einer bestimmten Körperhaltung (Freimal) dem Abschlag entziehen.

Materialien:
Linien/Markierungskegel für Feldbegrenzung, u. U. Plüschtier als Fuchs

Durchführung*:
Damit das Freimal häufig eingenommen wird, ist in einer Hälfte des Volleyballfeldes zu spielen. Durch Sie wird das Spiel eingeleitet: „Ich bin der Fuchs (Fuchs als Plüschtier in der Hand) und ihr die kleinen Hasen, die der Fuchs fangen möchte. Wenn der Fuchs kommt, macht ihr euch ganz klein (Hockstütz zeigen) – dann sieht euch der Fuchs nicht. Ist der Fuchs vorbeigelaufen (Abstand von ca. 2 Metern verdeutlichen), lauft und springt ihr vor Freude wieder umher“. Sie als Fänger sollten sich so bewegen, dass die Kinder nicht abgeschlagen werden. Unter Umständen müssen einzelne Schüler zur Einnahme bzw. Aufgabe der Hockstützes aufgefordert werden. Erst dann sollten Schüler als Fänger-Fuchs eingesetzt werden.

▶ Die wiederholte Änderung der Laufrichtung des Fängers führt zu einer hohen Bewegungsintensität aller Beteiligten. Der Fänger hat eigentlich kaum eine Chance zum Abschlag, wenn die Schüler sich aufmerksam verhalten. Deshalb ist eine Zeitbegrenzung von 1 Minute Fangzeit sinnvoll.

VORSCHAU

Sieghart Hofmann: Fundgrube Sportunterricht: Kleine Spiele, 1.–4. Klasse
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen
zur Vollversion

Varianten:

- Als Freimal können der Sitz, der Hockstand, die Bankstellung oder die Bauchlage eingenommen werden. Die Art des Freimals kann festgelegt werden oder jeder Schüler entscheidet sich stets neu.

Tipps:
In großen Klassen sollte nach der Einführung durch Sie in 2 Gruppen oder mit 2 Fängern gespielt werden. Anstatt Fuchs und Hase kann man auch andere Plüschtiere einsetzen, im Sinne von Teufel und Engel, Habicht und Henne, Elefant und Maus, Krümelmonster und Krümel. Es kann auch ohne Plüschtier gespielt werden, aber gerade die Einbeziehung von Gegenständen aus dem Lebensalltag der Kinder bereichert den Unterricht.

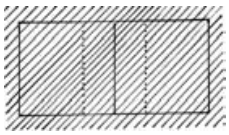
▶ **Sprungparcours****: Als Freimal gilt beim Verfolgen durch einen Fänger das Überlaufen oder Überspringen eines Hindernisses, der Fänger muss sich einen anderen Schüler suchen. Die zu umlaufenden oder zu überspringenden Hindernisse sind aus Schaumstoff (z. B. Bauklötze, Frisbeescheiben) und ungeordnet im Feld ausgelegt.

VORSCHAU

Sieghart Hofmann: Fundgrube Sportunterricht: Kleine Spiele, 1.–4. Klasse
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

zur Vollversion

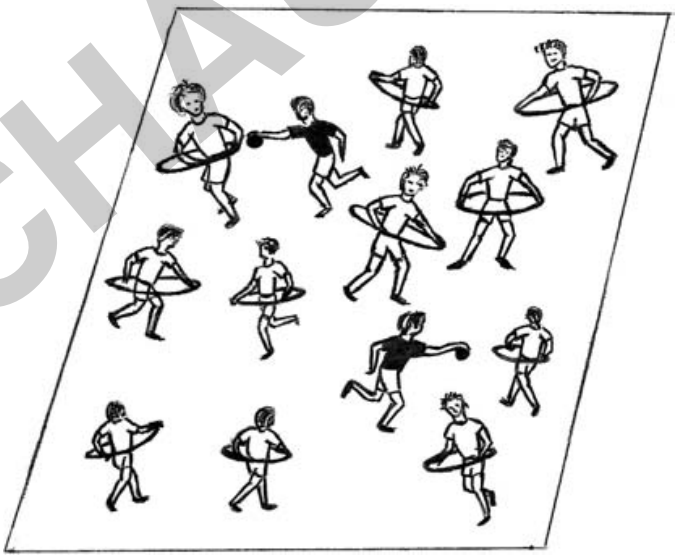
7 Schiffe versenken Kl. 1–4



Grundgedanke:
Piraten versuchen, mit Kanonenkugeln Schiffe zu versenken (Schüler im Reifen), indem ein Ball in den Reifen gelegt wird.

Materialien:
3 kleine Soft- oder Kooshbälle und Spielerwesten für die Piraten, für alle anderen Schüler Gymnastikreifen (günstig: Ø 60 cm), Linien/Markierungskegel zur Feldbegrenzung

Durchführung:
Die Schüler stehen im Reifen und tragen ihn als Schiff in Hüfthöhe. 2 bis 3 Piraten haben kleine Softbälle als Kanonenkugeln. Die Schiffsführer versuchen, durch schnelle Fahrt und durch Wellenbewegungen mit dem Reifen Treffer zu verhindern. Wird ein Schiff versenkt, muss es in die Werft und wird repariert. Der Lehrer oder ein festgelegter Ort sind die Werft. Nur 2 Schiffe halten sich in der Werft auf. Kommt ein drittes hinzu, verlässt das Schiff mit der längsten Standzeit die Werft. Gespielt wird nach Zeit (z. B. 3 Min.) oder bis eine bestimmte Anzahl an Schiffen versenkt wurde (z. B. 10).



▶ Es kann vereinbart werden, dass ein Schiff erst mit dem zweiten oder dritten Treffer versenkt ist.

Variante:
- Bootsführer versenkter Schiffe warten an einer als Rettungsufer festgelegten Seitenlinie. Sie legen ihre Reifen außerhalb des Spielfeldes ab und werden durch nicht versenkte Schiffe aufgenommen. Diese Doppelschiffe sind erst mit der dritten Kanonenkugel versenkt.
- Bootsführer versenkter Schiffe warten außerhalb des Feldes, bis sie mit einem zweiten versenkten Bootsführer ein Doppelschiff bilden können.

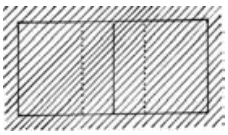
Tipps:
Aus der Werft kommende Schiffe müssen die Werft unbehelligt von den Piraten verlassen dürfen, um am Spiel wieder teilzunehmen. Das trifft auch für die auslaufenden Doppelschiffe zu. Für dieses Fangspiel ist relativ viel Platz notwendig, deshalb ist es auch im Freien besonders geeignet.

VORSCHAU

Sieghart Hofmann: Fundgrube Sportunterricht: Kleine Spiele, 1.–4. Klasse
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen
zur Vollversion

56 Bewegungskette mit Schaumstoffwürfel Kl. 1–4

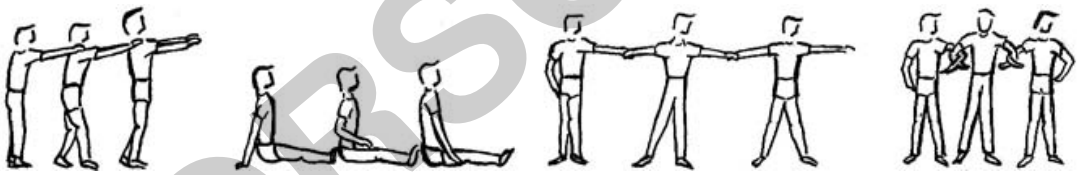


Grundgedanke:
Gewürfelte Zahlen geben die Glieder (Schüler) einer Kette vor, die nach jedem Würfeln bis zu einer Ziellinie zu erweitern ist. Aufmerksamkeit, Miteinander und Ehrlichkeit werden bei der Erweiterung der Kette gefordert.

Materialien:
3 Schaumstoffwürfel bei 3 Gruppen

Durchführung:
Die Gruppen stehen mit ausreichendem seitlichen Abstand und möglichst weit von einem Ziel entfernt. Jede Gruppe hat einen Schaumstoffwürfel und würfelt für sich. In einer für alle Schüler verbindlichen Form sind möglichst schnell die Glieder zu bilden und das Ziel zu erreichen. Ein Schüler steht auf der Startlinie oder mit dem Rücken an der Wand. Die gewürfelte Zahl gibt die Anzahl der Schüler vor, die die Glieder der Kette bilden bzw. um die die Kette zu erweitern ist. Nur der jeweils vorn stehende Schüler verharrt am Ort, alle anderen lösen sich und stehen als neue Glieder zur Verfügung.

Varianten der Kettenbildung:



in Reihe mit Armabstand | in Reihe im Strecksitz | in Linie mit Handfassen | in Linie mit Einhaken der Arme

Tipps:
Weite Wege sorgen für Spannung und sind deshalb anzustreben, z. B. zur Hallenwand und zurück (der erste Schüler am Wendemal dreht sich um 180 Grad). Das Bilden der Kette mit dem Hinweis, dass nur der jeweils vorn befindliche Schüler am Ort verharren muss, sollte vor Beginn geübt werden. Wie die Schüler das Würfeln regeln, ist ihnen zu überlassen. Von der Gruppe kann ein Schüler zum Würfeln eingesetzt werden oder die Schüler wechseln sich ab.

VORSCHAU

Sieghart Hofmann: Fundgrube Sportunterricht: Kleine Spiele, 1.–4. Klasse
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen
zur Vollversion

Verzeichnis der Spiele mit Anwendungsbereichen

x = hohe Bedeutung **o = mittlere Bedeutung**

Name des Spiels	Nr. des Spiels	Seite	Klasse 1*	Reaktion	Orientierung	Differenzierung	Gleichgewicht	Schnelligkeit	Ausdauer	Kraft	Beweglichkeit	Fertigkeiten	Taktik	Miteinander	Fairness
Fangspiele															
Fuchs und Hase	1	18	x	x	x		o	o	o	o	o		o	o	o
Wollknäuel drehen	2	20		x	x	x		o	o			o		o	o
Krake fängt	3	21		o	x		o	o	o				o	x	x
Fangen hier oder dort?	4	22	x	x	x				x				o	o	o
Brückenwächter	5	23	x	x	x				x				x	x	x
Punkte sammeln	6	24		x	x			o	o				x	o	o
Schiffe versenken	7	25	x	o	x			o	o				o	x	x
Platzsuchspiele/Wettläufe															
Schau mir in die Augen	8	26	x	x	x			o	o				o	x	o
Richtige Stelle	9	27	x	x	x				o					x	o
Führungsläufer	10	28	x	x	o	o			x					x	x
Banksitzen	11	29	x	x	x		o	o	o	o			o	x	x
Haus suchen	12	30	x	x	x			x	x				o	x	x
Bäume versetzen	13	31	x	x	x				x					x	x
Astronautenspiel	14	32	x	o	x				x				o	x	o
Freunde treffen	15	33	x	x	x			o	x					x	x
Was muss ich tun?	16	34	x	x	x				x					x	x
Familie Meier	17	36	o	x				o	o					x	x
Feuer-Wasser-Sturm	18	38	x	x	x		o	o	x				o	x	x
Zahl gleich Läufer	19	40	x	o	o			o	x					x	o
Jede Zahl einmal	20	42		o	o			o	x				o	x	o
Suchwort	21	43		o	x		o		o				o	o	o
Brennball	22	44		o	x	o	o		x			o	x	x	x
Staffeln															
Schätze sammeln	23	47	x	o	x			x	o				o	x	x
Kegel auf und um	24	48	x	x	x	x		o	o				o	o	o

VORSCHAU

zur Vollversion