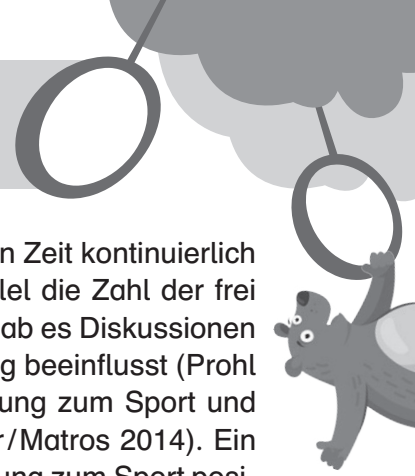




Grundsätzliche Überlegungen



Die Vielfalt an sportlichen Handlungsfeldern für Kinder nimmt in unserer heutigen Zeit kontinuierlich zu. Während nach wie vor viele in Vereinen Sportarten betreiben, nimmt parallel die Zahl der frei ausgeübten Trendsportarten stetig zu. Schon in den 1960er und 1970er Jahren gab es Diskussionen darüber, inwieweit der Beitrag des (Schul-) Sports die Persönlichkeitsentwicklung beeinflusst (Prohl 2010). Die zentrale Aussage in diesem Zusammenhang ist wohl, dass „Erziehung zum Sport und durch Sport“ (Prohl 2010) die persönliche und soziale Identität fördert (Bleicher/Matros 2014). Ein gezielt geplanter Sportunterricht in der Grundschule kann eine lebenslange Bindung zum Sport positiv prägen und den Heranwachsenden stärken. Ziel jedes Lehrers sollte dabei vorrangig ein Unterricht sein, der Kindern Freude bereitet und gleichzeitig zum bewussten Wahrnehmen von Sport erzieht.

Erfahrungen mit dem eigenen Körper und Sportgeräten

Sport in der Grundschule soll Neugierde wecken, um ein lebenslanges Sporttreiben zu initialisieren. Kinder im Grundschulalter sollen regelmäßig Erfahrungen mit ihrem eigenen Körper machen, indem sie erkennen, wie der Körper auf gewisse Belastungssituationen reagiert bzw. was der Körper zu leisten im Stande ist. Ein achtsamer Umgang mit dem eigenen Körper hilft, Belastungsgrenzen bewusst wahrzunehmen, um irgendwann möglichst gute sportliche Leistungen zu erzielen oder auch in Alltagssituationen bewusst zu handeln. Zudem sollen die Schüler lernen, unterschiedlichste Sportgeräte möglichst effektiv und geschickt einzusetzen. Diese Erfahrungen gilt es regelmäßig im Sportunterricht zu thematisieren, indem die unterschiedlichen Wahrnehmungen mit der Lerngruppe ausgetauscht und gemeinsam reflektiert werden.

Veränderte Rolle des Lehrers im Sportunterricht

Da der Lehrer nach dem heutigen Verständnis, Sport zu unterrichten, in erster Linie Arrangements und Aufgabenstellungen anbieten soll (Kuhn 2014), gilt es vor allem Neugierde sowie Interesse für Bewegungen beim Schüler zu wecken, zu erproben und auf individuellem Niveau zu optimieren. Spezielle Fertigkeiten weiterzuentwickeln, hängt gerade im Sportunterricht von individuell unterschiedlich vorhandenen Voraussetzungen beim Schüler ab. Im Sportunterricht ist es wichtiger als in jedem anderen Fach, Defizite und Stärken beim Schüler bewusst wahrzunehmen und Lernangebote gezielt auf dessen Bedarf abzustimmen. Ein motivierender Lehrer sorgt dafür, dass der Lernende in herausfordernden Situationen vermeintliche Leistungsgrenzen sogar überschreiten kann.

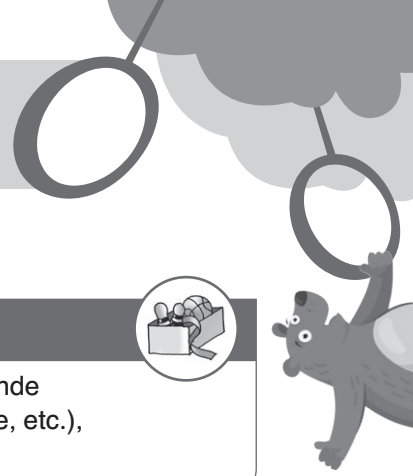
Schülerhandeln im Sportunterricht

Eine aktive Teilnahme des Schülers ist im Sportunterricht unabdingbar. Nur durch physische Leistungsbereitschaft öffnet sich dem Schüler die Möglichkeit, seine Kompetenzen zu erweitern. Bei Spielen im Mit- als auch im Gegeneinander sind soziale Abläufe erkennbar, die zu einer ganzheitlichen Entwicklung führen. Gruppendynamische Prozesse im Sportunterricht können das soziale Gefüge der Klassengemeinschaft positiv beeinflussen.

Schüler, die ein gewisses Angstempfinden im Sportunterricht erkennen lassen, sollten vom Lehrer ebenfalls bewusst wahrgenommen und entsprechend sensibel betreut werden (Bleicher 2018). Im Idealfall soll der Lehrer den Schüler dazu motivieren, sich neuen Herausforderungen sukzessive anzunähern, diese anzunehmen, sie mit Unterstützung zu meistern und das Kind dadurch zu „stärken“.



Bär, Fuchs und Ameise



Stundenverlauf

Material



KV „Bär“ (S. 3), KV „Fuchs“ (S. 3), KV „Ameise“ (S. 4), leere Wortkarten, Wurfgegenstände (je nach Klassenstärke Medizinbälle, Softbälle, Poolnudeln, Sandsäckchen, Tauchringe, etc.), 3 Kastenteile, Gymnastikreifen, Hütchen, Tau/Kletterstange

Einstimmung



Eigenschaften von Bär, Fuchs und Ameise

Bär, Fuchs und Ameise werden mithilfe der Bildkarten im Sitzkreis vorgestellt.

Die Eigenschaften der Tiere werden besprochen und bei der Abschlussreflexion wieder aufgegriffen:

- Kraft (Bär)
- Klugheit (Fuchs)
- Gemeinschaft (Ameise)

Die Eigenschaften werden auf Wortkarten notiert.

Anschließend suchen sich die Schüler ein Tier aus und bewegen sich wie dieses Tier durch die Halle.

Auf ein Signal hin verwandeln sich die Schüler in ein anderes Tier.

Hauptteil



Aufwärmspiel

Die Schüler werden in 3 Teams aufgeteilt und müssen spielerisch Aufgaben bewältigen, die zeitgleich mit dem jeweiligen Team erledigt werden. Nach festgelegter Zeit erfolgt ein Wechsel.



Den Schülern wird vorher nicht bekanntgegeben, welche Aufgabe zu welchem Tier passt.

Ameisen

Ameisenhaufen bauen mit Kleingeräten (Medizinbälle, Kastenteile, Reifen, Hütchen) (Gemeinschaft)

Bären

Tau oder Kletterstangen: Welche Bärenfamilie kann sich am längsten halten?

Welche Bärenfamilie ist am stärksten? (Kraft)

Fuchs

Schüler müssen Mitschüler unbemerkt so schnell wie möglich dreimal umkreisen.

Dabei müssen sie sich eine Strategie überlegen. (Listigkeit)

Zwischenreflexion

- Was hat dir geholfen, diese Aufgabe zu lösen?
- Welches Spiel ordnest du welchem Tier zu und warum?



Großes Duell der Waldbewohner



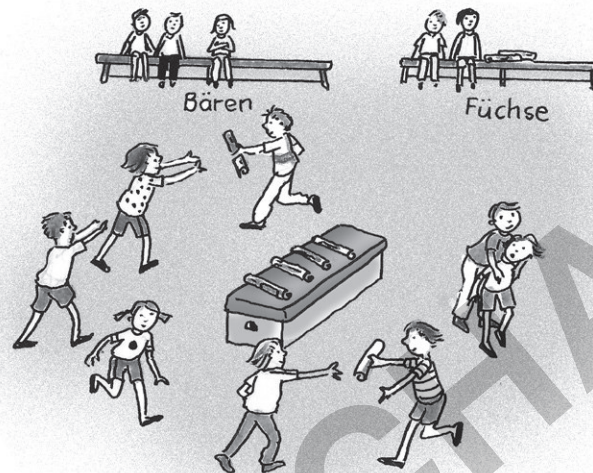
Hauptteil

Ziel des Spiels

Die Füchse versuchen so viele Füchse wie möglich mit Futter zu versorgen. Die Bären versuchen so viele Füchse wie möglich zu fangen. Sitzen am Ende des Spiels mehr Füchse auf der Fuchsbank, haben die Füchse gewonnen. Sitzen mehr Füchse auf der Bärenbank, haben die Bären gewonnen.



Über der Bären- und Fuchsbank kann jeweils ein Fuchs- bzw. ein Bärenbild angebracht werden (KV „Fuchs“ und KV „Bär“ (S. 10)).



Ausklang

Zeitungsziehen

Jeweils ein Bär und ein Fuchs bauen einen Stab aus Zeitungspapier, mit dem sie das Gegenüber möglichst gut ziehen können. Dabei soll die Zeitung möglichst nicht zerreißen.

Nun stellen sich die Tiere jeweils an der Mittellinie der Turnhalle in einer Gasse auf. Auf Kommando des Lehrers versuchen sich Fuchs und Bär mit dem gebastelten Zeitungsstab über die Mittellinie zu ziehen. Sollte die Zeitung kaputtgehen, gibt es in dieser Runde keinen Sieger.

Abschlussreflexion

- Hast du dich heute in einer Situation unterlegen/überlegen gefühlt?
- Welches Gefühl verbindest du mit Stärke?
- Gibt es Situationen im Schulalltag, in denen du besonders stark sein musst?



Tiere ärgert euch nicht!



Hauptteil

Bär, ärgere dich nicht!

Spielverlauf

Das Spiel besteht aus 3 Spielzonen:

- Die Füchse stehen hinter 3 Langbänken, die parallel zum Hindernisparcours aufgebaut wurden. Die Füchse dürfen ihre Spielzone nicht verlassen. Die Gruppe an der Fuchsstation wirft mit Softbällen aus einer bestimmten Distanz die Schüler ab, die den Parcours der Bärenstation gerade bewältigen.
- Schafft der Bär den Parcours, ohne von den Füchsen abgeworfen zu werden, so bringt er seine Wäscheklammer ins Ziel und erspielt sich damit einen Punkt für sein Team. Wird ein Bär abgeworfen, muss er den Parcours abbrechen und sich sofort wieder in seiner Gruppe anstellen.
- Die Ameisen bewegen sich in der Turnhalle und sorgen dafür, dass die geworfenen Softbälle wieder zurück zur Fuchsstation gelangen.

Es erfolgt ein Wechsel der Spielzonen nach einem festgelegten Zeitabschnitt, sodass alle Schüler alle 3 Zonen durchlaufen.

Mögliche Sprechansätze für Zwischenreflexionen

- Frustrationsprävention: Wie gehe ich mit dem Abwurf um?
- Neutralität der Ameisengruppe gegenüber den Teams der beiden anderen Spielzonen
- Distanz der Langbänke variieren (bei guten Werfern)
- Fairness im Spiel (Kopf dient nicht als Ziel)
- Strategien für Ameisen (Ballrückgabe/Teamfähigkeit)
- Strategie der Füchse (Effizienz von Treffern)

Ziel des Spiels

Ziel ist es, so viele Wäscheklammern wie möglich in einer bestimmten Zeit auf die andere Seite des Parcours zu bringen.



Die Wäscheklammern sollten vor Beginn des Laufs an der Sportkleidung befestigt werden.

Ausklang



Tiere sortieren

2 Langbänke werden in V-Position aneinandergestellt. Alle Tiergruppen stehen gemischt mit Trainingsleibchen je nach Tierart auf den Langbänken. Der Lehrer zeigt den Schülern durch Anordnung der 3 Tierkarten eine bestimmte Reihenfolge. Die Schüler müssen sich nach diesem Muster sortieren, ohne dabei zu sprechen.

Abschlussreflexion durch Lehrerimpulse

Am Anfang der Stunde hast du die Eigenschaften der Tiere wiederholt. Überlege nun, in welcher Spielzone du diese Eigenschaften am meisten einsetzen konntest und warum.

- Wann hast du dich stark gefühlt?
- Was hat dir geholfen, dass du dich stark gefühlt hast?