

Klassenstufe 3 und 4 – Werfen

1 Doppelstunde Wurferfahrungen erweitern *Im Zirkus*

Ziele/Zeit	Inhalte	Material
Einstimmung 10 min	Einteilung in drei Gruppen mittels Verteilung an den folgenden Stationen (Vorgabe: pro Station z. B. acht Kinder)	s. Aufwärmen
Aufwärmen 10 min	Freie Wahl: Es werden drei verschiedene Stationen aufgebaut, an denen unterschiedliche Wurfgeräte liegen. Die Kinder dürfen frei damit hantieren und ausprobieren. Nach etwa drei Minuten wird immer gewechselt, bis jede Gruppe an jeder Station war (in Anlehnung an Bucher et al., 2011: S. 210). Wird das Aufwärmen mit Musik untermalt, kann pro Titel eine Station besucht werden. Musikpause bedeutet Stationswechsel.	gleich viele Softbälle, Gummiringe, Tennisringe, Medizinbälle, Fahrradmäntel
Hauptteil 55 min	Abprallerartistik: Jedes Kind bekommt einen Tennisball, den es gegen die Wand werfen und wieder fangen soll, bevor der Ball auf den Boden kommt; rechts und links ausprobieren. Variationen: <ul style="list-style-type: none"> • nach dem Abwurf einmal um die eigene Achse drehen / einmal hochspringen / eine Liegestütze machen und den Ball dann erst fangen • nach dem Abprallen unter dem Ball durchkriechen, einmal auf dem Boden aufkommen lassen und dann fangen • den Ball nach Wandkontakt einmal auf dem Boden aufkommen lassen, dabei den Ball überspringen und dann fangen (in Anlehnung an Bucher et al., 2011: S. 177) Messerwerfen: Die Kinder finden sich in ihren Kleingruppen zusammen. Es werden fünf verschiedene Wurfstationen aufgebaut; z. B. ein umgedrehter Würfelkasten, eine Pyramide aus Joghurtbechern, eine Zielscheibe an der Wand, ein Gymnastikreif im Handballtor, eine Pylone auf einem hohen Kasten. Jedes Kind hat pro Station drei Wurfversuche. Die Gruppe notiert die Anzahl der Treffer pro Station. Nach etwa zehn Minuten wird die Station gewechselt. Wurden alle Stationen besucht, gewinnt die Gruppe mit den meisten Treffern (in Anlehnung an Bucher et al., 2011: S. 174).	pro Kind ein Tennisball Joghurtbecher, ein Kasten, ein Gymnastikreif, ein Springseil, ein Würfelkasten, eine Zielscheibe, pro Kind ein Tennisball
schluss 10 min	Wurfkette: Die Kinder finden sich in Kleingruppen zusammen. Jede Gruppe erhält dieselbe Anzahl an Wurfgeräten. Die Gruppen stellen sich jeweils in einer langen Reihe nebeneinander auf (gleiche Position des ersten und letzten Kindes für alle Gruppen festlegen). Die Wurfgeräte werden von Kind zu Kind innerhalb der eigenen Gruppe weitergeworfen. Wer zuerst alle Wurfgegenstände ans andere Ende der Gruppe transportiert hat, gewinnt (in Anlehnung an www.schule.at).	Ball, Schreibzeug pro Gruppe gleich viele Tennisbälle, Gummiringe, Softbälle

4 Doppelstunde Zielwürfe *Bei den Indianern*

Ziele/Zeit	Inhalte	Material
Einstimmung 10 min	Einteilung in vier Gruppen erfolgt anhand von Kleingeräten, die in einem umgedrehten Würfelkasten liegen. Die Kinder suchen sich je eines aus; Kinder mit gleichen Kleingeräten bilden eine Gruppe für den Hauptteil	je gleich viele Tennisbälle, Softbälle, Gummi-Tennisringe, Chiffontücher
Aufwärmen 10 min	Beerensammeln: An einer Spielfeldseite werden nebeneinander Kleingeräte als Beeren ausgelegt. Am anderen Ende des Spielfeldes werden zwei umgedrehte Würfelkästen als Kochtöpfe hingestellt; in die die Beeren mit einem vorgegebenen Abstand hineingeworfen werden sollen. Die Kinder bewegen sich im Spielfeld nach Vorgaben wie Indianer (laufen, rennen, hüpfen, schleichen). Auf einen Pfiff sucht sich jedes Kind eine Beere, läuft zur Wurflinie und versucht, den Kochtopf zu treffen. Was nicht im Kochtopf landet, wird in der nächsten Runde eingesammelt und nochmals geworfen. Es wird so lange gespielt, bis alle Beeren im Topf sind (in Anlehnung an Moosmann, 2014: S. 23).	Tennisbälle, Gummi-Tennisringe, Teppichfliesen, Chiffontücher usw. zwei Würfelkästen
Hauptteil 55 min	Speerwurfstaffel: Die Kinder finden sich in ihren Gruppen zusammen. Zwei Gruppen bekommen einen „Speer“ (z. B. ein Heuler oder einen Softball). Je zwei Gruppen stehen sich gegenüber, ein Teil steht an der Mittellinie hintereinander, der andere Teil an der Grundlinie des Spielfeldes hintereinander. Die Gruppen werfen sich jetzt als Staffel den Speer gegenseitig zu. Das jeweils vorderste Kind wirft auf Startkommando zu dem ersten Kind der Gruppe gegenüber. Dann stellt es sich in seiner Schlange hinten an. Die Gruppe, die zuerst den Speer komplett durchgeworfen hat, gewinnt (in Anlehnung an www.schule.at). Den Vogel abschießen: Die Kinder bleiben in ihren Gruppen. Jede Gruppe bekommt zwei Wurfgeräte. Das erste Kind jeder Gruppe wirft ein Wurfgerät (den Vogel) hoch, das zweite Kind versucht mit seinem Wurfgerät, den fliegenden Vogel zu treffen. Dann werden beide Wurfgeräte an die nächsten beiden Kinder übergeben. Pro Treffer gibt es einen Punkt; Welche Mannschaft hat nach zehn oder 20 Wurfversuchen die meisten Treffer? (in Anlehnung an Bader et al., 2001: S. 56)	zwei Heuler oder Softbälle
schluss min	Büffeljagd: Ein oder zwei ausgewählte Kinder sollen mit einem Softball die anderen Kinder, die Büffel, abwerfen. Wer getroffen wurde, scheidet aus. Das Kind, das als Letztes übrig bleibt, wird zur nächsten Jägerin bzw. zum nächsten Jäger (in Anlehnung an Bucher et al., 2011: S. 95).	Softbälle