

## 2 Doppelstunde Zielwürfe *Miteinander – gegeneinander*

Ziele/Zeit	Inhalte	Material
Aufwärmung 10 min	Einteilung in vier Gruppen mittels durchzählen bis 4	keins
	<p><b>Würfelparade:</b> Ein großer Würfel mit den Zahlen von 1 bis 6 wird bereitgelegt. Für jede Zahl wird eine Übung festgelegt, die die Kinder dann ausführen sollen. Jedes Kind darf einmal würfeln, die ganze Gruppe macht die Übung, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 = fünfmal Armkreisen</li> <li>• 2 = fünf Hantelmänner</li> <li>• 3 = fünf Froschhüpfer</li> <li>• 4 = fünf Liegestütze</li> <li>• 5 = eine Runde um das Spielfeld laufen</li> <li>• 6 = Schattenboxen (in Anlehnung an Bucher et al., 2011: S. 217)</li> </ul>	ein Würfel
Hauptteil in Stationsarbeit, je ca. 13 min 55 min	<p><b>Schutzschild:</b> Die Kinder finden sich in vier Kleingruppen zusammen. Je zwei Gruppen stehen sich gegenüber. Je eine der Gruppen stellt eine Matte hoch und versucht, mit dieser als Schutzschild auf die andere Hallenseite zu gelangen. Die andere Gruppe wirft mit Bällen auf das Schutzschild. Wie viele Treffer schafft die Gruppe? Dann Rollentausch (in Anlehnung an Bucher et al., 2011: S. 93).</p> <p><b>Oben bleiben:</b> Es werden zwei Langbänke im Abstand von etwa 5 m aufgestellt. Die Kinder bilden zwei Gruppen. Jede Gruppe stellt sich auf eine Bank nebeneinander, sodass jedes Kind ein anderes gegenüber hat. Die Kinder auf einer Bank erhalten je einen Ball. Dieser soll zum Gegenüber gespielt werden, ohne von der Bank zu fallen oder den Ball zu verlieren. Fällt ein Kind beim Werfen oder Fangen von der Bank oder geht der Ball zu Boden, scheidet das Paar aus. Gewonnen hat das Paar, das als Letztes stehen bleibt. Der Abstand der Bänke sollte den Fähigkeiten der Kinder angepasst werden. Sind die Würfe noch unsicher, einfach die Bänke etwas näher zusammenrücken. Variante: Wird es zu einfach, können die Bänke umgedreht werden und die Kinder stehen auf der schmalen Balancierfläche der Bank (in Anlehnung an Bucher et al., 2011: S. 36).</p>	<p>zwei Turnmatten, Softbälle</p> <p>zwei Langbänke, pro Kind ein Softball</p>
schluss min	<b>Hasenjagd:</b> Je zwei Gruppen bilden eine Mannschaft. Ein Teil „jagt“ die anderen Kinder und bekommt Softbälle. Die andere Hälfte wird zu Hasen. Die Jägerinnen und Jäger sind im Spielfeld, die Hasen stehen an einer Längsseite. Alle Hasen laufen gleichzeitig los und versuchen, das Feld zu durchqueren, ohne abgeworfen zu werden. Bei jedem Durchgang darf jedes werfende Kind nur einmal werfen. Es werden vier Durchgänge gespielt und die Trefferzahl notiert; dann Rollentausch. Welche Mannschaft hat nach vier Durchgängen die meisten Treffer? (in Anlehnung an Bucher et al., 2011: S. 93)	Softbälle

4 Doppelstunde *Im Weltall*

Ziele/Zeit	Inhalte	Material
Aufwärmen 10 min	Keine Gruppeneinteilung, Gemeinschaftsaufgaben: Die ganze Gruppe fliegt ins Weltall und muss dort gemeinsam Aufgaben lösen.	keins
	<p><b>Major Tom:</b> Gespielt wird wie „Feuer, Wasser, Sturm“, aber ohne Ausscheiden, damit alle Kinder aufgewärmt werden. Wer ein Kommando zu spät oder falsch befolgt, bekommt eine Zusatzaufgabe, z.B. fünf Hampelmänner. Es gelten folgende Kommandos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raumschiff: Arme ausbreiten und „fliegen“</li> <li>• Roboter: steif wie ein Roboter bewegen</li> <li>• Kometensturm: flach auf den Boden legen</li> <li>• Marsmännchen: beidbeinig auf der Stelle springen und „bieepbiep“ rufen (in Anlehnung an Neumann et al., o.J.: S. 119)</li> </ul> <p><b>Wer hat Angst vor bösen Alien?</b>: Ein Kind ist das böse Alien und steht an einem Ende des Spielfeldes. Alle anderen Kinder stehen am anderen Ende nebeneinander. Das Alien fragt: „Wer hat Angst vorm bösen Alien?“ Die Gruppe antwortet: „Niemand!“ Das Alien fragt: „Und wenn es kommt?“ Die Gruppe ruft: „Dann laufen wir!“ Die Gruppe versucht, auf die andere Seite des Spielfeldes zu gelangen, ohne vom Alien gefangen zu werden. Wer gefangen wird, wird auch zum Alien und hilft in der nächsten Runde beim Fangen. Alternativ kann das Alien wachsen, indem alle Gefangenen sich die Hand geben und als zusammenhängende Kette weiter fangen. Wer als Letztes übrig bleibt, wird zum neuen Alien (in Anlehnung an <a href="http://www.spielewiki.de">www.spielewiki.de</a>).</p>	keins
uppteil min	<p><b>Raumschiff tanken:</b> Die Basketballkörbe dienen als Raumschifftanks. Die Kinder sollen versuchen, die Tanks zu füllen, indem sie verschiedene Wurfgegenstände hineinwerfen sollen. Wie viele Treffer werden erzielt, wenn jedes Kind nur zwei Gegenstände und somit nur zwei Wurfversuche zur Verfügung hat? (in Anlehnung an Bucher et al., 2011: S. 180)</p> <p><b>Aliens vertreiben:</b> An den Wänden werden verschieden große Alienraumschiffe auf Papier gedruckt in verschiedenen Höhen locker aufgehängt. Die Kinder bekommen Bälle (Sternschnuppen), um diese abzuwerfen. Wie viele Raumschiffe können die Kinder in einer vorgegebenen Zeit abwerfen, bzw. wie lange dauert es, bis das letzte Raumschiff zu Boden fällt? (in Anlehnung an Bucher et al., 2011: S. 174)</p>	Tennisbälle, Heuler, Softbälle usw.  Papierraumschiffe auf DIN A4, Bälle
schluss min	<b>Planetenball:</b> Ein Medizinball liegt als Planet in der Mitte des Spielfeldes. Die Kinder versuchen gemeinsam mit ihren Gymnastikbällen, den Planeten voranzutreiben (z.B. an das andere Ende der Halle oder auf bestimmten Linien auf dem Boden) (in Anlehnung an Badner et al., 2001: S. 57 / Bucher et al., 2011: S. 174)	auf DIN A4 (s. Anhang), Bälle ein Medizinball, pro Kind ein Gymnastikball