DOWNLOAD

Britta Buschmann

Feldspiele im Freien

18 Karteikarten für den schnellen Einsatz im Sportunterricht

VORSCHAU

Downloadauszug aus dem Originaltitel:

netzwerk lernen

zur Vollversion

Feldspiele/Ballspiele

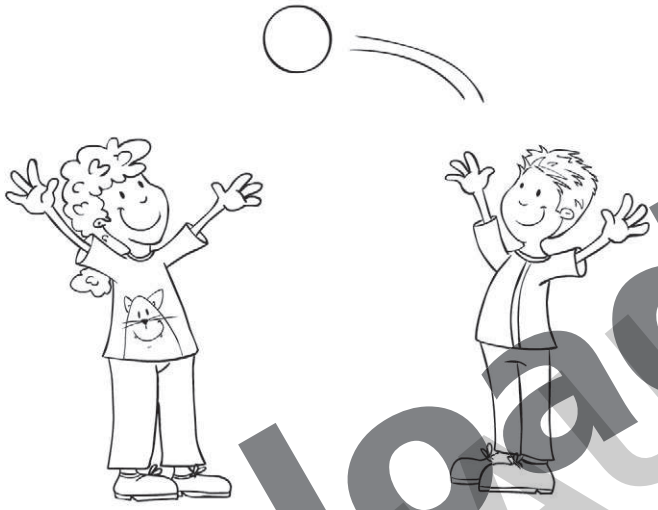
Ballspiele sind im Schulsport nicht wegzudenken, da sie auf eine lange Tradition zurückblicken können. Sie sind in den Lehrplänen und Richtlinien fest verankert und sollen grundlegende Spielfertigkeiten vermitteln, die es allen Kindern ermöglichen soll, Freude am Spielen zu gewinnen und erste Regelstrukturen sowie das Faire Spielen kennenzulernen.
Dabei liegt der Schwerpunkt in der Vermittlung von Spielfreude und dem Vermitteln motorischer Fertigkeiten.

Download VORSCHAU zur Ansicht

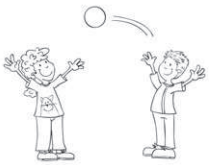
netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag, Buxtehude

Feldspiele/Ballspiele



Download ZUR ANSICHT



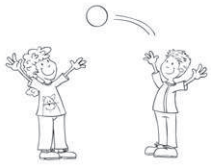
Ball mit Schwung

1

Es werden zwei Teams gebildet, die sich in einem Spielfeld (ca. 15×15m) gegenüber stehen. Jedes Team erhält ein Bettlaken, das von jedem Mitspieler an einem Zipfel festgehalten wird. Auf ein Bettlaken wird nun ein Ball gelegt. Die erste Mannschaft versucht nun den Ball auf die gegenüberliegende Seite zu werfen, die Aufgabe der anderen Mannschaft ist es, den Ball mit dem Bettlaken aufzufangen und ihn dann wieder zurückzuschleudern. Wer den Ball auf den Boden fallen lässt, erhält einen Minuspunkt. Die Mannschaft mit den wenigsten Minuspunkten hat gewonnen.

Material:	1 Bettlaken pro Team, 1 Ball
Weitere Anforderungen:	Kooperation, Koordination, Orientierung, Reaktion
Geeignet für:	Klasse 1–4

netzwerk lernen
zur Vollversion

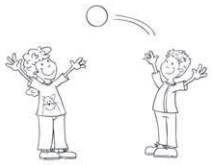


Blindball

2

Ein Seil wird zwischen zwei Bäumen oder zwei anderen Befestigungsmöglichkeiten gespannt. Über das gespannte Seil wird ein Bettlaken gehängt. Auf jeder Seite des Seils wird nun ein Spielfeld von 6 mal 6 Metern markiert. Dann werden zwei Teams gebildet. Ein Kind beginnt, indem es einen Ball ins gegnerische Feld wirft. Sollte der Ball den Boden berühren, erhält die Werfermannschaft einen Punkt. Das gegnerische Team versucht den Ball zu fangen und ihn wieder ins gegnerische Feld zu werfen, um einen Punkt zu erzielen. Der Ball muss nicht sofort wieder über das Seil geworfen werden, sondern kann auch zu einem anderen Spieler geworfen werden.

Material:	1 Seil, 1 Bettlaken, Hütchen oder Kreide als Markierungshilfe, 1 Ball
Weitere Anforderungen:	Balltechnik, Kooperation, Koordination, Orientierung, Reaktion
Geeignet für:	Klasse 2–4



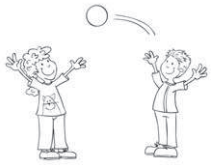
Wer trifft die Schlange?

3

6 Kinder der Klasse bilden eine Schlange, indem sie sich hintereinander aufstellen und jeder dem Vordermann die Hände auf die Schultern legt. Alle übrigen Kinder bilden einen Kreis, der sich um die Schlange stellt. Ziel der Kinder im Kreis ist es, die Schlange an ihrem Ende mit einem Ball zu treffen. Wer es geschafft hat, die Schlange zu treffen, bildet nun den neuen Schlangenkopf. Das abgeworfene Kind wechselt dann zur Position im Kreis. Kopftreffer zählen nicht!

Material:	1 Ball
Weitere Anforderungen:	Balltechnik, Kooperation, Koordination, Orientierung, Reaktion
Geeignet für:	Klasse 1–4

Download VORSCHAU zur Ansicht
netzwerk lernen
zur Vollversion

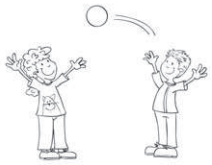


Kegelfußball

4

Jedes Kind erhält einen Kegel. Mit diesem Kegel darf es sich irgendwo auf dem Spielfeld (10×10 m) platzieren. Aufgabe ist es den eigenen Kegel zu bewachen (der Kegel darf mit Händen und Füßen beschützt werden) und gleichzeitig die Kegel der anderen Kinder mithilfe eines Balls umzuschießen. Der eigene Kegel darf beschützt, jedoch nicht angefasst werden. Wessen Kegel umfällt, muss ihn sich schnappen und eine große Runde um das Spielfeld laufen. Anschließend darf man sich wieder mit seinem Kegel einen neuen Platz suchen.

Material: 1 Kegel pro Kind, 1 Ball
Weitere Anforderungen: Balltechnik, Koordination, Orientierung, Reaktion
Geeignet für: Klasse 1–4



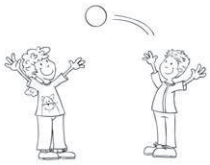
Grätschball

5

Das Spiel sollte vor einer Mauer gespielt werden. Es sollten mehrere Gruppen gebildet werden. Die Kinder einer Gruppe nehmen hintereinander Aufstellung. Das erste Kind wirft den Ball gegen die Wand, lässt ihn einmal auf dem Boden aufprellen und versucht mit gegrätschten Beinen über den Ball zu hüpfen, anschließend rennt er ans Ende der Reihe. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Die Gruppe, die zuerst einmal durch ist, hat gewonnen.

Material: 1 Ball
Weitere Anforderungen: Balltechnik, Koordination, Orientierung, Reaktion, Schnelligkeit
Geeignet für: Klasse 1–4

Download VORSCHAU zur Ansicht
netzwerk lernen
zur Vollversion



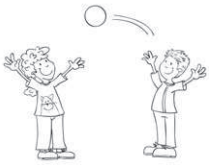
Ultimate-Frisbee

6

Es werden zwei Teams gebildet. Mit Hütchen wird ein Spielfeld von ca. 20×20 m abgesteckt (Größe kann nach Lerngruppe variieren). Am Ende des Spielfeldes werden zwei Linien mit Kreide gezogen, die die sogenannte Endzone (1 Meter breit) bilden. Die beiden Teams versuchen durch geschicktes Zuspielen die Frisbeescheibe in die Endzone des Gegners zu bringen, dabei darf die Frisbeescheibe jedoch nur geworfen werden. Mit der Scheibe in der Hand darf nicht gelaufen werden. Landet die Scheibe auf dem Boden, so geht sie an den Gegner.

Material: Hütchen als Spielfeldmarkierung, Kreide, 1 Frisbeescheibe
Weitere Anforderungen: Kooperation, Koordination, Reaktion
Geeignet für: Klasse 3–4

Download VORSCHAU zur Ansicht



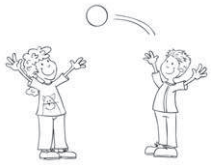
Korbwächter

7

Ein Kind wird zum Korbwächter. Alle übrigen Kinder erhalten jeweils 4 Tennisbälle. Die Aufgabe des Korbwächters ist es einen Korb zu bewachen (Mülleimer, um den ein Kreis von 6 Schritten Durchmesser herum gemalt wird). Auf ein Signal der Lehrkraft hin versuchen alle Kinder ihre Bälle in den Korb zu werfen, dabei dürfen sie die Kreislinie jedoch nicht berühren. Die Aufgabe des Korbwächters ist es, den Korb wieder von den Bällen zu befreien und die Bälle außerhalb des Kreises zu werfen. Nach einer gewissen Zeit werden die Bälle im Korb gezählt und der Korbwächter durch einen neuen ersetzt. Wer schafft es, die wenigsten Bälle im Korb zu behalten?

Material: 4 Tennisbälle pro Kind, Kreide, Mülleimer
Weitere Anforderungen: Balltechnik, Orientierung
Geeignet für: Klasse 1–4

netzwerk lernen
zur Vollversion



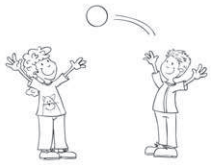
Volltreffer

8

Es werden zwei Teams gebildet. Gespielt wird auf einem Fußballfeld oder einem mit Hütchen markierten Spielfeld (Größe ist individuell zu wählen). In dem Feld werden beliebig viele Hütchen verteilt, jedoch gleich viele für jedes Team. Dabei sollten (falls zur Verfügung) zwei verschiedene Hütchenfarben gewählt werden, andernfalls sollten die Hütchen mit zwei verschiedenen Parteibändern gekennzeichnet werden.
Die beiden Teams versuchen die Hütchen der anderen Gruppe umzuschießen. Welches Team hat zuerst alle Hütchen der anderen Mannschaft umgeschossen?

Bemerkung: Je größer die Klassenstärke desto mehr Bälle sollten ins Spiel gebracht werden, damit möglichst viele Kinder am Spiel beteiligt sind.

Material:	Hütchen als Markierungshilfe, Hütchen für jedes Team in 2 verschiedenen Hütchenfarben, 1 oder mehrere Bälle, Parteibänder in Gruppenstärke
Weitere Anforderungen:	Balltechnik, Kooperation, Orientierung, Reaktion
Geeignet für:	Klasse 1–4



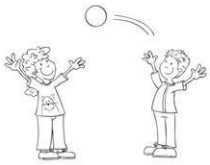
Quadrattennis

9

Die Kinder gehen paarweise zusammen und nehmen sich einen Ball. Es wird ein Quadrat von ca. 2–3 Schritten Durchmesser auf den Boden gezeichnet. Die Kinder stehen sich außerhalb des Quadrates gegenüber. Ein Kind beginnt und prellt den Ball mit der flachen Hand so in das Quadrat, dass er zu seinem Partner gegenüber springt. Der Partner versucht nun den Ball gleich wieder zurück zu prellen. Schafft er dies nicht, erhält er einen Minuspunkt. Der Spieler mit den meisten Minuspunkten hat verloren.
Das Spiel kann auch nach vereinfachten Tennisregeln gespielt werden.

Material:	1 Ball pro Paar
Weitere Anforderungen:	Balltechnik, Koordination, Reaktion
Geeignet für:	Klasse 2–4

Download zur Ansicht
netzwerk lernen
zur Vollversion

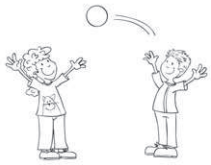


Bierdeckelhockey

10

Es werden zwei Teams gebildet. Sollte die Klasse zu groß sein, können auch mehrere Teams gebildet werden, die dann auf unterschiedlichen Spielfeldern gegeneinander spielen. Mittels Hütchen markiert man ein Spielfeld (15×15m). Die beiden Längsseiten des Spielfeldes bilden das jeweilige Tor jeder Mannschaft. Jedes Kind erhält einen Bierdeckel (sollten keine Bierdeckel vorhanden sein bieten sich selbstverständlich auch alternative Gegenstände wie z. B. Ringe an). Gespielt wird mit einem Tennisball. Die Kinder versuchen sich mit den Bierdeckeln den Tennisball zuzuspielen und ein Tor zu erzielen. Es kann nach vereinfachten Fußballregeln gespielt werden. Wer erzielt die meisten Tore?
Es kann mit einem Torwart oder ohne gespielt werden.

Material:	Hütchen als Markierungshilfe, 1 Bierdeckel pro Kind, 1 Tennisball
Weitere Anforderungen:	Balltechnik, Kooperation, Koordination, Orientierung
Geeignet für:	Klasse 1–4



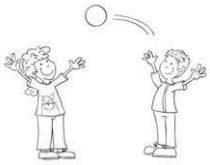
Grätschtorball

11

Die Kinder stehen in Kreisaufstellung mit gegrätschten Beinen. Ein oder mehrere Spieler im Kreis versuchen, den Ball durch ein Beintor (jedes Kind im Kreis bildet ein Tor, indem es seine Beine grätscht) zu schießen. Diese wehren den Ball durch Sprung in den Schlussstand oder mit den Händen ab. Wer ein Tor geschossen hat, wechselt mit dem Spieler die Position, durch dessen Beine er geschossen hat.

Material:	1 Ball
Weitere Anforderungen:	Balltechnik, Kooperation, Koordination, Reaktion
Geeignet für:	Klasse 1–4

Download zur Ansicht
netzwerk lernen
zur Vollversion

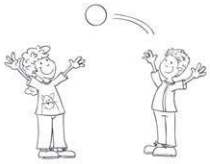


Flummiball

12

Zwei Mannschaften versuchen einen Flummiball gegen das gegnerische Basketballbrett (falls keines zur Verfügung steht, kann auch eine Wand genommen werden) zu werfen. Man erzielt jedoch nur einen Punkt, wenn der Ball zuvor den Boden berührt hat und dann gegen das Brett trifft. Wer den Ball gefangen hat, darf mit dem Ball nicht laufen, sondern muss ihn einem anderen Mitspieler der eigenen Mannschaft zuwerfen. Das gegnerische Team kann versuchen den Ball abzufangen. Das Spiel gilt nach dem Erreichen einer bestimmten Punktzahl oder nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeit als gewonnen.

Material: Flummiball
Weitere Anforderungen: Balltechnik, Koordination, Kooperation, Reaktion
Klasse: Klasse 3–4



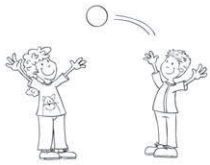
Platschball

13

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Aufstellung wie beim Brennball. Eine Gruppe befindet sich im Feld, die andere an der Grundlinie. Ein Spieler der Mannschaft außerhalb des Feldes wirft den Ball ins Feld. Die ganze Mannschaft läuft daraufhin um das Feld herum. Die Mannschaft im Feld versucht den Ball zu fangen. Hat ein Spieler den Ball gefangen, so stellt er sich schnell mit gegrätschten Beinen auf. Die gesamte Mannschaft im Feld läuft zu dem Spieler und stellt sich ebenfalls mit gegrätschten Beinen in einer Reihe hinter ihm auf. Der vordere Spieler rollt nun den Ball durch die gegrätschten Beine bis zum letzten Spieler. Dieser nimmt den Ball auf, läuft zur Grundlinie und legt ihn dort mit einem lauten Ruf „Platsch“ ab.
Für jeden Spieler der „Außen-Mannschaft“, der es geschafft hat, das Spielfeld zu umrunden, bevor der Platsch-Ruf ertönt, gibt es einen Punkt. Die Mannschaften können entweder nach jeder Runde oder aber nach einer bestimmten Anzahl von Runden gewechselt werden.
Hinweis:
Bei dieser Variante des Brennballspiels, sind alle Spieler in Bewegung.

Material: Markierungshütchen, Volleyball oder Softball
Weitere Anforderungen: Ausdauer, Balltechnik, Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit
Klasse: Klasse 3–4

Download zur Ansicht
netzwerk lernen
zur Vollversion



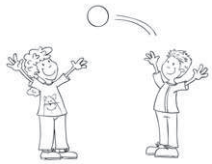
10er Fangen

14

Es werden zwei Teams gebildet (in größeren Klassen bieten sich auch mehrere Teams an). Die Teams versuchen sich die Frisbeescheibe zehnmal zuzuspielen, ohne dass sie auf dem Boden landet oder der Gegner sie ergattern kann. Haben sie dies geschafft, erhalten sie einen Punkt. Fällt die Scheibe zu Boden oder wird sie nicht gefangen, erhält das gegnerische Team die Scheibe. Die Frisbeescheibe darf auch aus der Luft von der gegnerischen Mannschaft abgefangen werden.

Material: 1 Frisbeescheibe
Weitere Anforderungen: Kooperation, Koordination, Orientierung, Reaktion
Geeignet für: Klasse 3–4

Download ABSCHAU ZUR Ansicht



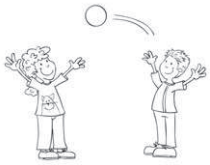
Brennball als Baseballvariante

15

Es werden zwei Teams gebildet: die Läufer und die Fänger. Gespielt wird auf einem Feld (ca. 30×30 m). Man benötigt einen Tennisball und ein Schlagholz (Holzgymnastikkeule oder ähnliches). Das Spielfeld wird mit Hütchen begrenzt, das Brennmal liegt in der Mitte des Feldes (Gymnastikreifen oder gezeichneter Kreidekreis). Zu Beginn stehen die Fänger im Feld, die Läufer stehen am Ausgangshütchen. Der Läufer versucht, den Tennisball mit der Keule soweit wie möglich in das Feld zu schlagen. Dann läuft der Läufer so schnell er kann von Hütchen (Mal zu Mal) zu Hütchen. Die Fänger versuchen den Tennisball durch schnelles Zuspiel zum Brennmal zu bringen und ihn im Kreis einmal aufzutitschen.
Befindet sich der Läufer zwischen zwei Hütchen, so ist er verbrannt und muss zum Ausgangspunkt zurück. Bleibt er an einem Hütchen stehen, so ist er im Spiel und darf weiter rennen, sobald der nächste Läufer seinen Ball ins Spiel gebracht hat. Erreicht der Läufer eine Runde, so erhält er einen Punkt für sein Team, schafft er es eine Runde ohne Pause durchzulaufen, so erhält er ein „Home Run“ und drei Punkte für seine Mannschaft.
Das Spiel wird auf Zeit gespielt, nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeitspanne wechseln die Mannschaften ihre Rollen. Das Team, das die meisten Punkte ergattern konnte, hat gewonnen.

Material: Markierungshütchen, Tennisball, Holzgymnastikeule, Gymnastikreifen
Weitere Anforderungen: Ausdauer, Balltechnik, Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit
Klasse: Klasse 3–4

netzwerk lernen
zur Vollversion



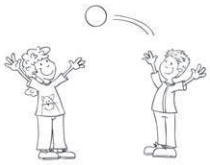
Handtuchball

16

Immer zwei Kinder bilden ein Team. Jedes Team erhält ein Handtuch, dessen Enden jedes Kind in der Hand hält. Die Paare dürfen sich mit ihrem Handtuch frei bewegen. Ein oder mehrere Bälle werden nun von Pärchen zu Pärchen geworfen und mit dem Handtuch gefangen. Welches Paar schafft es, dass sein Ball kein Mal den Boden berührt?

Material: 1 Handtuch pro Team, 1 oder mehrere Bälle
Weitere Anforderungen: Kooperation, Koordination
Geeignet für: Klasse 1–4

Download zur Ansicht



Bewegliches Tor

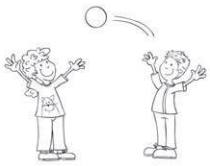
17

Das Spiel kann auf dem Fußballplatz gespielt werden, ansonsten bietet es sich an ein Spielfeld mit Hütchen zu markieren. Dabei ist die Größe des Feldes individuell zu wählen. Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team bildet ein bewegliches Tor aus zwei Kindern, die eine Stange halten. Damit kein Verletzungsrisiko besteht, sollten die Stangen aus Plastik sein und die Kinder, die das bewegliche Tor bilden, sollten diese am Ende halten. Die Torträger können jederzeit ausgewechselt werden.
Ziel des Spiels ist es den Ball durch das gegnerische Tor zu schießen. Es kann auf Zeit gespielt werden oder das Team, welches zuerst ein Tor geschossen hat, gewinnt. Gespielt wird nach vereinfachten Fußballregeln. Einen Torwart gibt es bei diesem Spiel nicht, da das bewegliche Tor sich selbst vor Torschüssen schützen kann.

Material: 1 Ball, 2 Plastikstangen pro Team
Weitere Anforderungen: Ausdauer, Balltechnik, Reaktion, Schnelligkeit
Geeignet für: Klasse 1–4

netzwerk lernen
zur Vollversion

Kaiserball



18

Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team bestimmt einen Kaiser, der mittels eines Parteibandes gekennzeichnet wird. Gespielt wird auf einem Feld, dessen Größe variabel sein kann (das Feld kann mittels Hütchen oder Linien gekennzeichnet werden). Die Teams versuchen sich den Ball so zuzuspielen, dass dieser möglichst oft beim Kaiser landet. Erhält der Kaiser den Ball so gibt es einen Punkt für das Team.

Regeln: Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden, ansonsten dürfen sich die Spieler frei im Feld bewegen. Landet der Ball auf dem Boden, so erhält das gegnerische Team den Ball. Der Ball darf aus der Luft gefangen werden.

Material:	1 Parteiband pro Team, Hütchen als Markierungshilfe, 1 Ball
Weitere Anforderungen:	Balltechnik, Kooperation, Reaktion
Geeignet für:	Klasse 1–4

Britta Buschmann: Feldspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

Download VORSCHAU zur Ansicht

netzwerk lernen

zur Vollversion

Bergedorfer® Unterrichtshilfen
... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.

Download VORSCHAU zur Ansicht

© 2011 Persen Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Melanie Groger
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 3205DA2

www.persen.de

netzwerk lernen

zur Vollversion