DOWNLOAD

Patrycja Frenz/Anna Zakrzewski

Spiele

Motivierende Spiele zur sonderpädagogischen Förderung im Fach Sport

VORSCHAU

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

netzwerk lernen

zur Vollversion

Brettball

Ziel

- Förderung der Kooperation
- Verbesserung der Wurffähigkeit
- Schulung der Spielfähigkeit (offensives und defensives Verhalten)
- Verbesserung der Ballkoordination und Ballfertigkeiten

Material

- gut zu prellender Ball
- zwei Basketballbretter
- Parteibänder

Vorbereitungen

- Die Größe des Spielfelds festlegen (an den Stirnseiten des Spielfelds muss sich jeweils ein Basketballbrett befinden).
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften einteilen.
- Zur besseren Unterscheidung der beiden Mannschaften sollte eine mit Parteibändern gekennzeichnet werden.

Durchführung

„Brettball“ ist ein Wurfspiel, bei dem zwei Mannschaften gegeneinanderspielen. Die Aufgabe ist es, den Ball durch geschicktes Zuwerfen innerhalb einer Mannschaft so an das gegnerische Basketballbrett zu werfen, dass der Gegner den zurückprallenden Ball nicht fangen kann und dieser den Boden berührt. Gelingt es dem Gegner tatsächlich nicht, den Ball zu fangen, so bekommt die angreifende Mannschaft einen Punkt.
Spieler, die im Ballbesitz sind, dürfen drei Schritte laufen und müssen dann den Ball abspielen. Berührt der Ball beim Wurf das Basketballbrett, den Korbring oder landet er im Aus, so wechselt der Ballbesitz.

Spielende

Gewonnen hat die Mannschaft, die während der Spielzeit die meisten Punkte gesammelt hat.

Variation

Die Spieler müssen den Ball so an das Basketballbrett werfen, dass ein Mannschaftsmitglied diesen fangen kann. Erst dann gibt es einen Punkt.

Hinweis

Passiv teilnehmende Schüler können als Schiedsrichter eingesetzt werden.

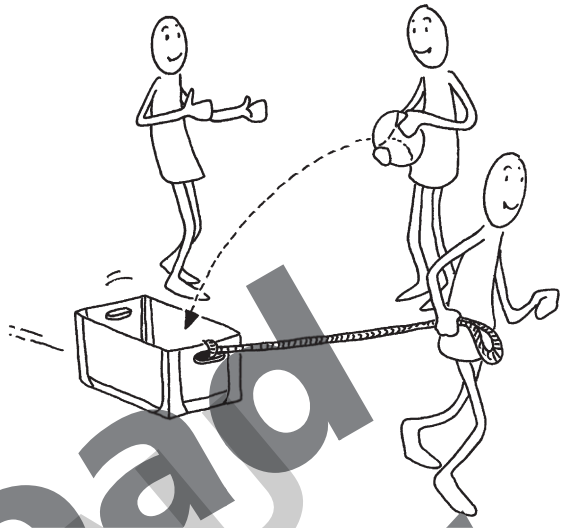
Download zur Ansicht VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Laufendes Tor

Ziel

- Förderung der Kooperation
- Verbesserung der Wurffähigkeit
- Schulung der Spielfähigkeit (offensives und defensives Verhalten)
- Verbesserung der Ballkoordination und Ballfertigkeiten



Material

- Springseile
- 2 Bananenkartons (alternativ Gymnastikreifen)
- Handball
- Pylonen
- Parteibänder

Vorbereitungen

- Die Größe des Spielfelds festlegen und mit Pylonen markieren.
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften einteilen.
- Zur besseren Unterscheidung sollte eine Mannschaft mit Parteibändern gekennzeichnet werden.
- Innerhalb einer Mannschaft wird ein Spieler als Torwächter bestimmt, der den Bananenkarton als Tor mit einem Seil hinter sich herzieht.

Durchführung

„Laufendes Tor“ ist ein Wurfspiel auf zwei bewegliche Tore in Form von Bananenkartons. Es spielen zwei Mannschaften mit einem Handball gegeneinander. Die Spieler haben die Aufgabe, durch möglichst geschicktes Zusammenspiel in der Mannschaft einen Treffer in den gegnerischen Bananenkarton (das Tor) zu erzielen. Das Prellen des Balls ist erlaubt. Spieler, die im Ballbesitz sind, dürfen nur drei Schritte laufen. Für jeden erfolgreichen Treffer in den Bananenkarton erhält die werfende Mannschaft einen Punkt. Die Torwächter dürfen die Tore wegziehen, dabei muss der Bananenkarton aber immer Bodenkontakt haben. Der Torwächter darf die Bälle nicht mit dem Körper abwehren.

Spielende

Die Mannschaft mit der höheren Punktzahl gewinnt das Spiel.

Variationen

- Ballbesitzende Spieler dürfen nicht laufen.
- Das Prellen ist nicht erlaubt.
- Es sind nur Pässe nach vorne erlaubt.
- Die Torwächter dürfen sich nur auf bestimmten Hallenlinien bewegen.

Hinweis

Passiv teilnehmende Schüler können als Schiedsrichter eingesetzt werden.

Download zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

Takeshi's Castle

Ziel

- Verbesserung der Wurffähigkeit
- Verbesserung der Lauffähigkeit
- Schulung der räumlichen Orientierungsfähigkeit

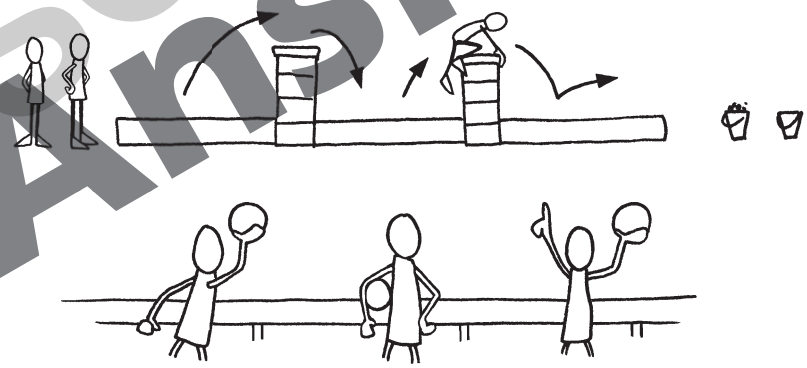
Material

- Softbälle
- Weichböden
- große Kästen
- Langbänke
- zwei Eimer
- (Tisch-)Tennisbälle

Vorbereitungen

- Das Spielfeld besteht aus einem Laufparcours mit Hindernissen und einer Wurffläche um den Parcours herum. Der Laufparcours muss vor Beginn des Spiels aufgebaut und die Wurffläche mithilfe von Langbänken vom Parcours abgegrenzt werden.
- An das Ende des Laufparcours zwei Eimer platzieren, einen der beiden mit (Tisch-)Tennisbällen befüllen.
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften einteilen.

Durchführung



„Takeshi's Castle" ist ein Spiel, das Laufen und Werfen miteinander kombiniert. Es spielen zwei Teams gegeneinander (die Läufer und die Werfer). Die Läufer müssen während der Spielzeit den Hindernisparcours so oft wie möglich durchlaufen, ohne dabei von den Werfern abgeworfen zu werden. Die Werfer stehen links und rechts vom Parcours hinter den Langbänken und versuchen, die Läufer mit ihren Bällen zu treffen. Absolviert ein Läufer den Parcours, ohne abgeworfen zu werden, bekommt seine Mannschaft einen Punkt. Läufer, die einen Punkt erzielt haben, nehmen einen (Tisch-)Tennisball aus dem vollen Eimer und legen ihn in den leeren. Die Bälle geben den Punktestand der Läufermannschaft an. Wird ein Läufer beim Durchlaufen des Parcours von einem Ball getroffen, so bricht er den Lauf ab, geht zurück zum Startpunkt und stellt sich innerhalb seines Teams erneut in der Schlange an. Der nächste Läufer läuft los, wenn der vorherige entweder die Laufstrecke erfolgreich absolviert hat oder abgeworfen wurde. Nach einer bestimmten Spielzeit wechseln die Mannschaften.

Spielende

Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten (Tisch-)Tennisbälle (Punkte) gesammelt hat.

Download zur Ansicht
SCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

Variation
Die Bewegungsintensität kann erhöht werden, indem der nächste Läufer losläuft, wenn der vorherige Läufer den ersten oder zweiten Kasten überwunden hat.

Hinweis
- Da Takeshi's Castle für die Läufer sehr anstrengend ist, empfiehlt es sich, kürzere, aber dafür mehrere Spielrunden durchzuführen.
- Die Schüler können sich den Laufparcours selbst ausdenken und aufbauen.

Matschball

Ziel
- Schulung der Umstellungsfähigkeit
- Schulung der Spielfähigkeit (offensives und defensives Verhalten)
- Verbesserung der Ballkoordination und Ballfertigkeiten

Material
- „Matschball" (alter, platter Ball)
- 2 Kastenelemente
- Pylonen
- Parteibänder

Vorbereitungen
- Die Größe des Spielfeldes festlegen und mit Pylonen markieren.
- Als Tore eignen sich einzelne Kastenelemente, die jeweils an beiden Stirnseiten des Feldes aufgestellt werden.
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften einteilen.
- Zur besseren Unterscheidung wird eine Mannschaft mit Parteibändern gekennzeichnet.

Durchführung
„Matschball" ist ein Ball- und Laufspiel, bei dem mit einem platten Ball auf zwei Tore gespielt wird. Es spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Aufgabe ist es, den Ball in das gegnerische Tor zu befördern und somit einen Punkt zu erzielen. Befindet sich der Ball auf dem Boden, so darf er mit dem Fuß gespielt werden. Wird ein gespielter Ball aus der Luft gefangen, so darf er mit der Hand gespielt werden. Beim Spiel mit der Hand muss der Ball jedoch sofort weitergespielt werden, denn es sind keine Schritte mit dem Ball in der Hand erlaubt. Das Erzielen eines Tores ist mit Einsatz der Hände oder Füße möglich (werfen, rollen, schießen). Pro Tortreffer erhält die Mannschaft einen Punkt.

Spielende
Gewonnen hat die Mannschaft, die am Spielende die meisten Tore erzielt hat.

Variation
Die Tore können längs gestellt werden, damit wird der Schwierigkeitsgrad beim Treffen erhöht.

Hinweis
Der Ball darf den Gegnern nicht aus den Händen gerissen werden.

Download zur Ansicht VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

Pärchenfußball

Ziel

- Förderung der Kooperation
- Verbesserung der Reaktionsfähigkeit
- Verbesserung der Ballkoordination und Ballfertigkeiten

Material

- Fußball
- Keulen als Tore
- Pylonen
- Parteibänder

Vorbereitungen

- Die Größe des Spielfeldes festlegen und mit Pylonen markieren.
- Als Tore dienen jeweils zwei Keulen, die nebeneinander in einem Abstand von ca. einem Meter aufgestellt werden.
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften einteilen.
- Zur besseren Unterscheidung sollte einen Mannschaft mit Parteibändern gekennzeichnet werden.
- Innerhalb einer Mannschaft finden sich immer zwei Schüler zusammen, die als Händchen haltendes Pärchen spielen.

Durchführung

„Pärchenfußball“ ist ein Fußballspiel, bei dem immer zwei Personen als Pärchen (Händchen haltend) agieren. Es spielen zwei Mannschaften nach den üblichen Fußballregeln gegeneinander. Jedes Team hat die Aufgabe, seine beiden eigenen Keulen zu verteidigen und gleichzeitig die gegnerischen zu Fall zu bringen. Schießt eine Mannschaft eine gegnerische Keule um, so bekommt sie einen Punkt. Die Keule wird dann wieder aufgestellt und der Ballbesitz wechselt. Wird die Keule von einem eigenen Abwehrspieler versehentlich umgestoßen, so bekommt die gegnerische Mannschaft ebenfalls einen Punkt. Während des Spiels dürfen die Pärchen ihren Handkontakt nicht lösen. Hält sich ein Pärchen beim Torschuss nicht an den Händen fest, so gilt das Tor nicht.

Spielende

Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt hat.

Variation

Die Pärchen können jeweils ein Bein zusammenbinden.

Hinweis

Passiv teilnehmende Schüler können als Schiedsrichter eingesetzt werden.

Download Vorschau zur Vollversion

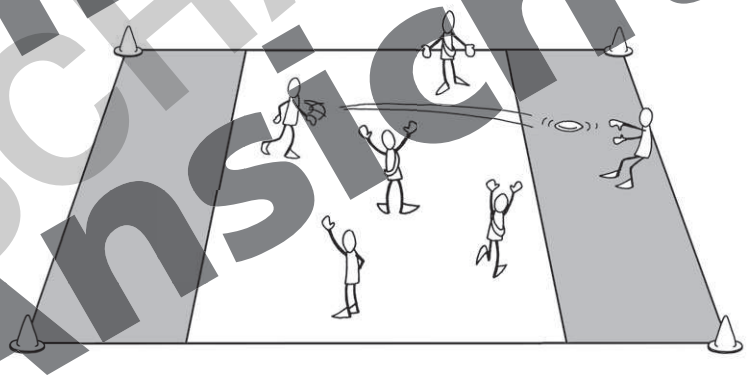
Ultimate Frisbee

Ziel
- Erweiterung der Bewegungserfahrung
- Verbesserung der Frisbeewurffähigkeit
- Schulung der Spielfähigkeit (offensives und defensives Verhalten)

Material
- Frisbeescheibe
- Spielfeld mit zwei Endzonen
- Pylonen
- Parteibänder

Vorbereitungen
- Die Größe des Spielfeldes festlegen und mit Pylonen markieren.
- An beiden Stirnseiten des Feldes zusätzlich Endzonen mit Pylonen markieren.
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften einteilen.
- Zur besseren Unterscheidung sollte eine Mannschaft mit Parteibändern gekennzeichnet werden.

Durchführung



„Ultimate Frisbee“ ist ein Endzonenspiel, bei dem das Laufen und das Werfen einer Frisbeescheibe vereint werden. Es spielen zwei Mannschaften gegeneinander.
Die Lehrkraft wirft das Frisbee in das Spielfeld hinein. Die Mannschaft, die zuerst das Frisbee an sich nimmt, eröffnet das Spiel. Durch geschicktes Zuwerfen untereinander versuchen die Mannschaften, das Frisbee in der gegnerischen Endzone zu fangen. Spieler, die im Besitz des Frisbee sind, dürfen nicht laufen. Allerdings sind der Stern- und Stoppschritt erlaubt. Fällt das Frisbee auf den Boden oder wird es von einem Gegenspieler abgefangen, so wechselt der Scheibenbesitz. Gelingt es einer Mannschaft das Frisbee in der gegnerischen Endzone erfolgreich zu fangen, so bekommt sie einen Punkt und gibt die Scheibe an den Gegner ab. Die Spieldauer ist variabel.

Spielende
Gewonnen hat die Mannschaft, die am meisten Punkte gesammelt hat.

Variationen
- Die Spieleranzahl und die Spielfeldgröße sind beliebig veränderbar.
- Mit dem Frisbee in der Hand dürfen drei Schritte gelaufen werden.
- Ultimate Frisbee kann auch auf Inlinern gespielt werden.

Hinweis
Es ist zu empfehlen, dass sich die Schüler im Vorfeld mit dem Werfen eines Frisbee vertraut machen.

Download Vorschau Ansicht
netzwerk lernen
zur Vollversion

Petzirugby

Ziel
- Verbesserung der Wurffähigkeit
- Schulung der Spielfähigkeit (offensives und defensives Verhalten)

Material
- zwei Weichböden
- Petziball
- Pylonen

Vorbereitungen
- Das Spielfeld mit Pylonen markieren.
- An den Stirnseiten des Spielfeldes jeweils einen Weichboden platzieren.
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften einteilen.

Durchführung
„Petzirugby“ ist eine Variante des Rugbys, bei der mit einem Petziball gespielt wird. Es spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Die Mannschaften haben die Aufgabe, den Petziball durch geschicktes Zuwerfen auf dem gegnerischen Weichboden abzulegen.
Dabei gelten folgende Regeln:
- Der Petziball darf nur nach vorne zu den Mitspielern gepasst werden. Pässe nach hinten sind nicht erlaubt.
- Mit dem Petziball in der Hand dürfen die Schüler nur drei Schritte laufen.
- Der Petziball darf geprellt werden.
- Der Petziball darf nicht auf den Weichboden geworfen, sondern muss tatsächlich abgelegt werden.
- Legt eine Mannschaft den Ball erfolgreich auf dem gegnerischen Weichboden ab, so erhält sie einen Punkt.

Spielende
Die Mannschaft, die die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Variationen
- Der Ball darf nicht geprellt werden.
- Der Ball darf auch nach hinten gepasst werden.

Download zur Ansicht VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag, Buxtehude

Fußvolleyball

Ziel

- Erweiterung der Bewegungserfahrung
- Förderung der Kooperation
- Verbesserung der Fußkoordination

Material

- Volleyballnetz
- Fußball
- Pylonen

Vorbereitungen

- Die Größe des Spielfeldes festlegen und mit Pylonen markieren.
- Das Spielfeld mithilfe eines Volleyballnetzes in zwei Spielhälften teilen.
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften à vier bis sechs Personen einteilen.

Durchführung

„Fußvolleyball“ ist ein Rückschlagspiel, bei dem die Schüler mit einem Fußball über ein Volleyballnetz spielen. Es spielen zwei Mannschaften gegeneinander, die den Ball hin und her über das Netz spielen. Der Ball muss so gespielt werden, dass die gegnerische Mannschaft ihn nicht regelgerecht zurückspielen kann. In der eigenen Spielhälfte darf der Ball den Boden beliebig oft berühren, muss aber spätestens nach der dritten Spielberührung in das gegnerische Spielfeld befördert werden. Macht eine Mannschaft einen Fehler, so bekommt das gegnerische Team ein Punkt.

Als Fehler gelten:

- Das Netz wird durch den Ball oder einen Spieler berührt.
- Der Ball landet außerhalb des Spielfeldes.
- Der Ball wird innerhalb einer Mannschaft mehr als drei Mal berührt.

Nach einem Fehler hat diejenige Mannschaft Angabe, die den Fehler nicht begangen hat. Die Angabe erfolgt hinter der Grundlinie. Bei der Angabe wird der Ball mit dem Fuß aus den Händen über das Netz geschossen.

Spielende

Gewonnen hat das Team, das während der Spielzeit die meisten Punkte gesammelt hat.

Variationen

- Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst die vorher festgelegte Punktzahl erreicht hat.
- Der Ball darf innerhalb einer Mannschaft den Boden nur einmal berühren.
- Der Ball darf innerhalb einer Mannschaft den Boden nicht berühren.
- Zur Vereinfachung des Spiels können statt einem Volleyballnetz oder einer Schnur auch Langbänke benutzt werden.

Download zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

Indiaca

Ziel
- Sammeln von Bewegungserfahrungen mit einer Indiaca
- Schulung der Spielfähigkeit

Material
- Netz/Leine/Schnur
- Indiaca
- Pylonen

Vorbereitungen
- Die Größe des Spielfeldes festlegen und mit Pylonen markieren.
- In der Mitte des Spielfeldes ein Netz oder eine Schnur spannen, die das Feld in zwei Hälften teilt.
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften à 5 Personen einteilen.
- Vor Spielbeginn empfiehlt es sich, dass die Schüler sich mit der Indiaca vertraut machen.

Durchführung
„Indiaca“ ist ein Rückschlagspiel, bei dem zwei Mannschaften mit einer Indiaca (einem Federball mit integriertem Schlagpolster) gegeneinanderspielen. Die Spieler verteilen sich innerhalb ihrer Mannschaft so, dass jeweils drei Personen als Angreifer am Netz und zwei Abwehrspieler im Rückraum stehen. Die Indiaca darf mit der Hand oder dem Unterarm über das Netz gespielt werden. Die Mannschaften verfolgen das Ziel, die Indiaca so über das Netz in das gegnerische Feld zu schlagen, dass die Gegner diese nicht regelgerecht zurückspielen können oder sie auf dem Boden landet. Das Spiel sowie jeder neue Spielzug nach einem Ballbesitzwechsel werden mit einem Aufschlag von unten begonnen. Die Indiaca darf innerhalb der eigenen Mannschaft drei Mal gespielt werden, bevor sie in das gegnerische Feld befördert werden muss. Allerdings ist es nicht erlaubt, dass ein Spieler zwei Mal hintereinander die Indiaca berührt bzw. schlägt.

Als Fehler und damit Punktgewinn für die gegnerische Mannschaft gelten:
- Die Leine/Schnur wird von einem Spieler oder der Indiaca berührt.
- Die Indiaca landet auf dem Boden.
- Die Indiaca landet außerhalb des Spielfeldes.
- Die Indiaca wird unter der Schnur/Leine hindurchgespielt.
- Die Indiaca wird innerhalb einer Mannschaft mehr als drei Mal gespielt.
- Ein Spieler spielt die Indiaca zwei Mal hintereinander.
- Die Indiaca wird mit anderen Körperteilen als der Hand oder dem Unterarm gespielt.

Den Satz gewinnt die Mannschaft, die als Erstes den Punktestand von 15 Zählern erreicht und mindestens mit zwei Punkten in Führung liegt. Führt sie mit weniger als zwei Punkten, dann wird so lange gespielt, bis der nötige Vorsprung erreicht ist.

Spielende
Gewonnen hat das Team, das zwei Sätze für sich entscheiden konnte.

Variation
Bei jeder neuen Angabe rotieren die Spieler im Uhrzeigersinn um eine Position weiter.

Download zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag, Buxtehude

Elefantenfußball

Ziel
- Förderung der Kooperation
- Erweiterung der Bewegungserfahrung
- Schulung der Spielfähigkeit (offensives und defensives Verhalten)

Material
- Petziball
- Tore/Weichböden
- Parteibänder

Vorbereitungen
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften einteilen.
- Zur besseren Unterscheidung trägt eine von beiden Mannschaften Parteibänder.
- Es werden Tore benötigt. Hochgestellte Weichböden eignen sich hierfür gut.

Durchführung
„Elefantenfußball“ ist ein Fußballspiel, bei dem zwei Mannschaften mit einem Petziball gegeneinanderspielen. Es wird nach den üblichen Fußballregeln gespielt.

Spielende
Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt.

Variation
Mit dem Petziball kann auch Handball gespielt werden.

Hinweis
Bei dieser Art von Fußball haben erfahrungsgemäß die leistungsschwächeren Schüler großen Spaß!

Download zur Ansicht VORSCHAU

Fußket

Ziel
- Förderung der Kooperation
- Verbesserung der Umstellungsfähigkeit
- Schulung der Spielfähigkeit (offensives und defensives Verhalten)
- Verbesserung der Ballkoordination und Ballfertigkeiten

Material
- Ball
- Basketballkörbe
- kleine Tore, Pylonen oder Matten
- Parteibänder

netzwerk lernen
zur Vollversion

Vorbereitungen
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften einteilen.
- Zur besseren Unterscheidung trägt eine von beiden Mannschaften Parteibänder.
- Die Größe des Spielfeldes festlegen und ggf. markieren.
- Unter den Basketballkörben steht jeweils ein kleines Tor. Wenn keine kleinen Tore zur Verfügung stehen, die Torgröße mit Pylonen abstecken oder eine kleine Matte als Tor aufstellen.

Durchführung
„Fußket“ ist eine Kombination aus Fuß- und Basketball. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander mit dem Ziel, das gegnerische Tor bzw. den Basketballkorb zu treffen und möglichst viele Punkte zu erzielen. Die Spielart wechselt, sobald ein Tor geschossen bzw. ein Korb erzielt wurde. Wird zu Beginn Fußball gespielt, so wird nach einem erfolgreichen Torschuss zum Basketballspiel gewechselt und umgekehrt. Es gelten die jeweils sportartspezifischen Regeln.

Spielende
Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Variationen
- Statt Basketball oder Fußball kann Handball gespielt werden.
- Es kann auf nur einen Korb und ein Tor gespielt werden.

Hinweis
Es empfiehlt sich, einen Ball auszuwählen, mit dem beide Sportarten gespielt werden können. Ein Hallenfußball eignet sich dafür gut.

Download zur Ansicht VORSCHAU

Hallengolf

Ziel
- Bewegungserfahrung erweitern
- Schulung des gezielten Krafteinsatzes (kinästhetische Differenzierungsfähigkeit)

Material
- Stationskarten (siehe S. 18)
- Punktekarten (siehe Beispiel S. 14)
- Stifte
- Hockeyschläger
- Tennis- oder Hockeybälle
- Pylonen
- Gymnastikreifen
- Kegel/Keulen
- Springseile
- Teppichfliesen
- Langbänke
- kleine Kästen
- Gymnastikstäbe

Vorbereitungen
- Die Stationen örtlich voneinander trennen und kennzeichnen.
- Die Lerngruppe in Kleingruppen einteilen.
- Die Schüler können mithilfe der Stationskarten die einzelnen Stationen aufbauen.
- Die Hockeyschläger und Tennisbälle liegen an jeder Station bereit und müssen von den Schülern nicht hin und her getragen werden.

netzwerk lernen
zur Vollversion

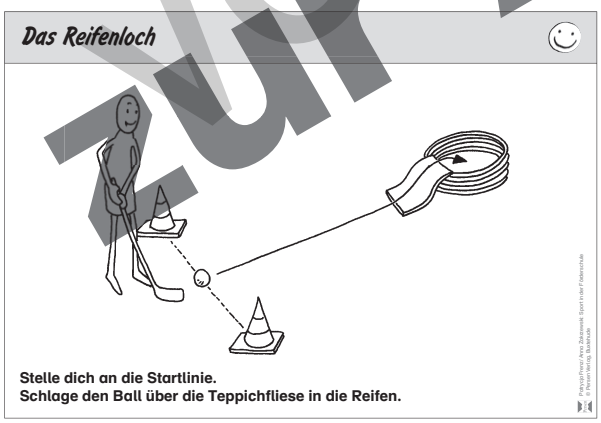
- Jeder Schüler bekommt eine Punktekarte und einen Stift.
- Die Regeln beim Hallengolf werden besprochen und können als Plakat an der Wand hängen:
  - Pro Golfbahn hast du höchstens sechs Versuche.
  - Ist der Ball nach dem sechsten Versuch nicht eingelocht, so notierst du sieben Versuche auf der Punktekarte.
  - Der Ball muss auf der Stelle liegen, wenn du ihn spielst.
  - Verlässt der Ball die Golfbahn, darfst du ihn zurück in die Bahn legen, bekommst aber einen Strafschlag. Ein Strafschlag zählt als ein Versuch.

Durchführung
Die Schüler absolvieren den Stationsbetrieb in Kleingruppen. Die Reihenfolge der Stationen und die Verweildauer an den einzelnen Stationen werden von den Schülern selbstständig gewählt. Es empfiehlt sich, mehr Stationen anzubieten als Kleingruppen vorhanden sind, um unnötige Wartezeiten zu vermeiden.

Die Seilspirale

Variationen:
leichter:
☞ Spiele ohne Kegel in der Mitte der Spirale.
schwerer:
☞ Verlängere die Spirale um weitere Seile.

Das Reifenloch



Variationen:
☞ Verändere den Abstand zwischen der Startlinie und den Reifen.
☞ Verändere die Höhe der aufeinanderliegenden Reifen, indem du Reifen hinzufügst oder wegnimmst

Download zur Ansicht VORSCHAU

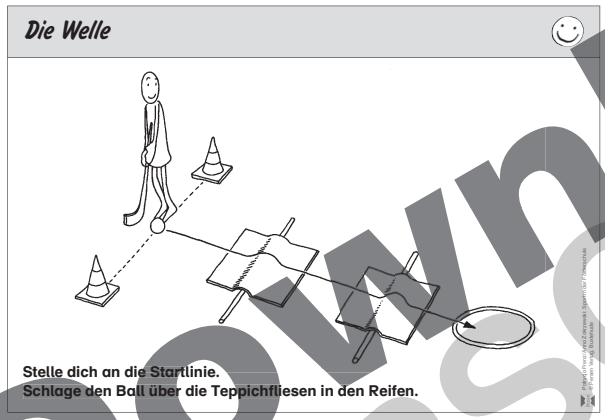
netzwerk lernen
zur Vollversion

Durch die Kegel in den Reifen

Variationen:

- Entferne die zweite Kegelreihe aus der Bahn.
- Stelle vor die erste noch eine weitere Kegelreihe.

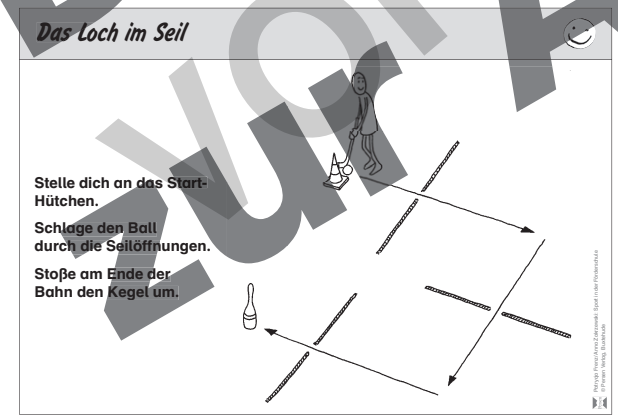
Die Welle



Variationen:

- Verändere die Anzahl der mit Teppichfliesen bedeckten Gymnastikstäbe.
- Stelle einen Kegel in den Reifen. Versuche, diesen mit dem Ball umzustoßen.

Das Loch im Seil



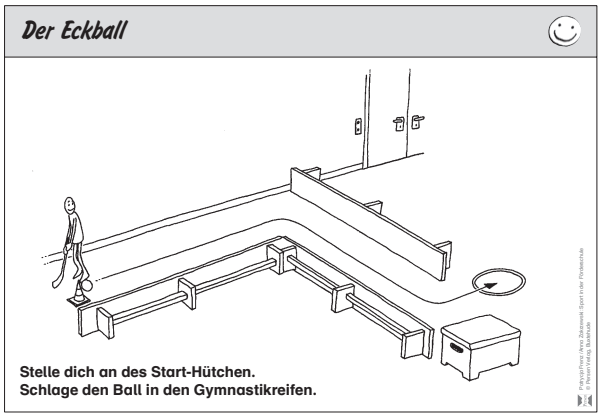
Variationen:

- Lege in jede Seilöffnung einen Ball. Schlage den ersten Ball gegen den zweiten Ball, den zweiten gegen den dritten …
  Stoße mit dem letzten Ball den Kegel um.
- Verändere den Abstand zwischen den Seilen.

Download zur Ansicht VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Der Eckball



Variationen:

- Verändere die Länge der Bahn.
- Stelle einen Kegel in den Gymnastikreifen, der von dem Tennisball umgestoßen werden muss.
- Stelle mehrere Kegel als Hindernisse in die Bahn, die nicht umfallen dürfen.

Spielende

Der Spieler, der am Ende die wenigsten Schläge gebraucht hat, gewinnt.

Variationen

- Es können Mannschaften gegeneinander spielen. Die Ergebnisse der einzelnen Spieler werden dann am Ende addiert. Die Mannschaft mit den wenigsten Schlägen gewinnt.
- Die Schüler können sich eigene Stationen überlegen und aufbauen.

Hinweise

- Die Golfstationen lassen sich auch auf dem Schulhof aufbauen.
- Einlaminierte Stationskarten haben eine längere Überlebensdauer und können immer wieder eingesetzt werden.

Punktekarte

Station	Schläge
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Download zur Ansicht VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Schlappenhockey

Ziel
- Erweiterung der Bewegungserfahrung
- Schulung der Spielfähigkeit (offensives und defensives Verhalten)
- Förderung der Kooperation

Material
- Schuhe
- Bälle (Softball, Tennisball oder Zeitungsknäuel)
- 2 kleine Tore oder Kastenelemente
- Parteibänder
- Pylonen

Vorbereitungen
- Das Spielfeld festlegen und mit Pylonen markieren.
- An beiden Stirnseiten des Spielfeldes kleine Tore oder Kastenelemente aufstellen.
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften einteilen.
- Alle Spieler ziehen ihre Schuhe aus. Jeweils ein Schuh dient als Hockeyschläger, der andere wird zur Seite gelegt.
- Zur besseren Kennzeichnung der Mannschaften trägt eine Gruppe Parteibänder.

Durchführung
„Schlappenhockey“ ist ein Hockeyspiel, bei dem die Schuhe als Schläger dienen. Die Spieler laufen barfuß. Beide Mannschaften spielen nach den üblichen Hockeyregeln gegeneinander. Als Puck eignet sich ein kleiner Softball, ein Tennisball oder ein Knäuel aus Zeitungspapier.

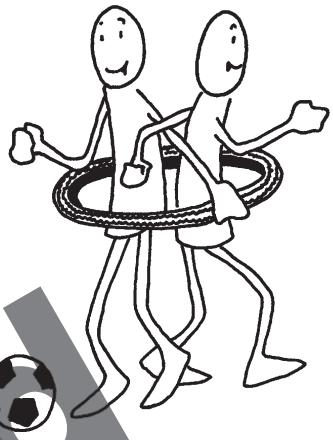
Spielende
Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt.

Variationen
- Jede Mannschaft verteidigt zwei Tore.
- Es wird mit zwei Bällen gespielt.
- Es wird mit zwei Schuhen gespielt. Der Ball darf aber nicht zwischen den beiden Schuhen getragen werden.

Hinweis
Der Schuh darf nicht über der Hüfte gehalten und gespielt werden.

Download zur Ansicht
VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

Fahrradreifenfußball



Ziel
- Erweiterung der Bewegungserfahrung
- Schulung der Spielfähigkeit (offensives und defensives Verhalten)
- Schulung der Umstellungsfähigkeit

Material
- 2 Tore
- Fahrradreifen
- Fußball

Vorbereitungen
- Das Handballfeld dient als Spielfeld.
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften einteilen.
- Zur besseren Orientierung wird eine Mannschaft mit Parteibändern gekennzeichnet.
- Jeder Spieler sucht sich einen festen Gegenspieler aus der anderen Mannschaft. Die festen Gegenspieler laufen immer zusammen und agieren als gegnerisches Paar, indem sie gemeinsam in einem Fahrradreifen stehen und diesen um die Hüfte halten.

Durchführung
„Fahrradreifenfußball“ ist ein Fußballspiel unter besonderen Bedingungen. Jede Mannschaft versucht, ein Tor zu schießen und das eigene zu verteidigen. Die Spieler bestimmen durch den Fahrradreifen sowohl ihre eigene Laufrichtung als auch die ihrer festen Gegenspieler. Dabei entstehen interessante und lustige Spielsituationen. Gespielt wird nach den üblichen Fußballregeln.

Spielende
Gewonnen hat die Mannschaft, die während der Spielzeit die meisten Tore geschossen hat.

Variation
Für die Durchführung eignen sich statt der Fahrradreifen auch Poolnoodles.

Hinweis
Bitte keine Seile verwenden, da diese durch zu starkes Ziehen Verletzungen im Bauchbereich verursachen können.

Download VORSCHAU zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

Fußbillard

Ziel
- Förderung der Kooperation
- Schulung der Spielfähigkeit (offensives und defensives Verhalten)
- Verbesserung der Ballkoordination und Ballfertigkeiten

Material
- 6 Kastenelemente
- Fußball
- Pylonen
- Parteibänder

Vorbereitungen
- Die Größe des Spielfeldes festlegen und mit Pylonen markieren.
- Pro Spielhälfte drei querliegende Kastenelemente am Spielfeldrand verteilt als Tore aufstellen (in Anlehnung an die Taschen des Billardtisches).
- Die Lerngruppe in zwei Mannschaften einteilen.
- Zur besseren Unterscheidung sollte eine Mannschaft mit Parteibändern gekennzeichnet werden.

Durchführung
„Fußbillard“ ist ein Fußballspiel, bei dem insgesamt sechs Tore im Einsatz sind. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander nach den üblichen Fußballregeln. Die Mannschaften haben einerseits die Aufgabe, möglichst viele Treffer zu erzielen und andererseits müssen sie ihre eigenen drei Tore erfolgreich verteidigen. Pro Treffer bekommt die Mannschaft einen Punkt. Eigentore werden wie immer für den Gegner gewertet.

Spielende
Der Sieger des Spiels ist die Mannschaft, die am meisten Tore erzielt hat.

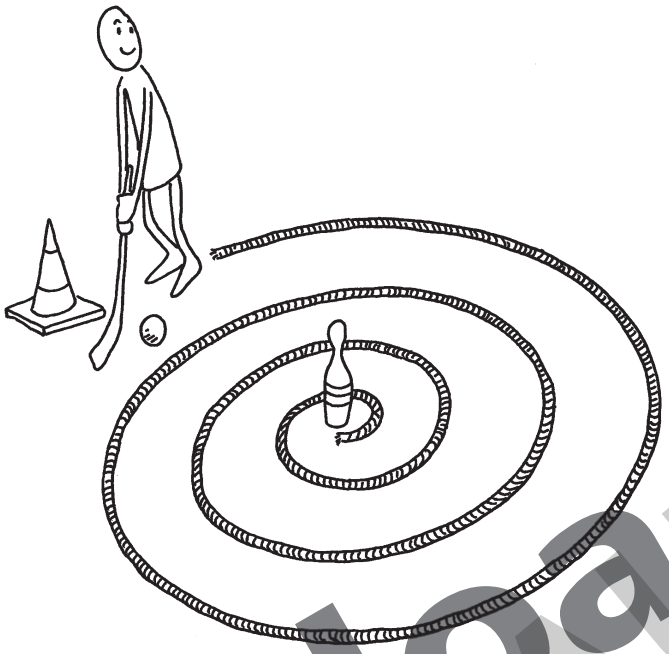
Variationen
- Es wird eine bestimmte Passanzahl innerhalb einer Mannschaft festgelegt, bevor auf die Tore geschossen werden darf.
- Die Kastenelemente werden längs gestellt.

Hinweis
Passiv teilnehmende Schüler können als Schiedsrichter eingesetzt werden.

Download VORSCHAU zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

Die Seilspirale

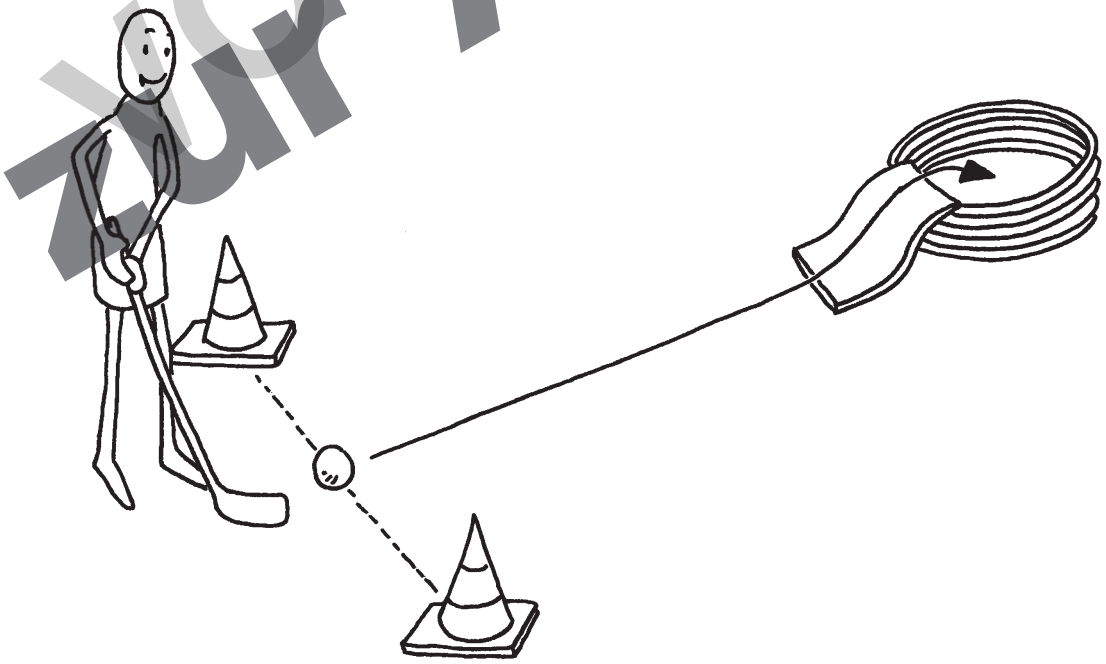


Stelle dich an das Hütchen.
Schlage den Ball durch die Seilspirale und stoße den Kegel in der Spiralmitte um.

Patrycja Frenz/Anna Zakrzewski: Spiele
© Persen Verlag, Buxtehude

Download zur Ansicht
VORSCHAU

Das Reifenloch

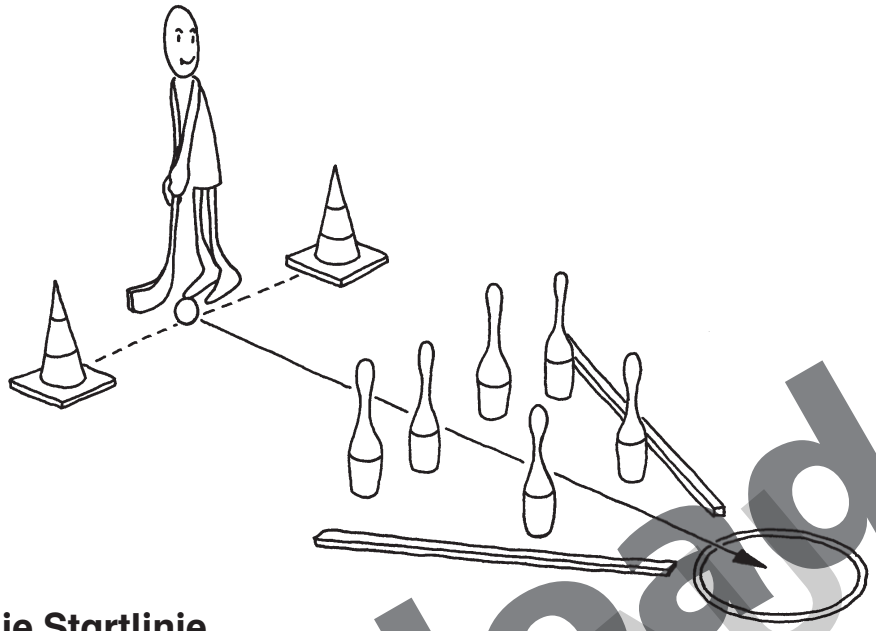


elle dich an die Startlinie.
hlage den Ball über die Teppichfliese in die R

Patrycja Frenz/Anna Zakrzewski: Spiele
n Verlag, Buxtehude

netzwerk lernen
zur Vollversion

Durch die Kegel in den Reifen



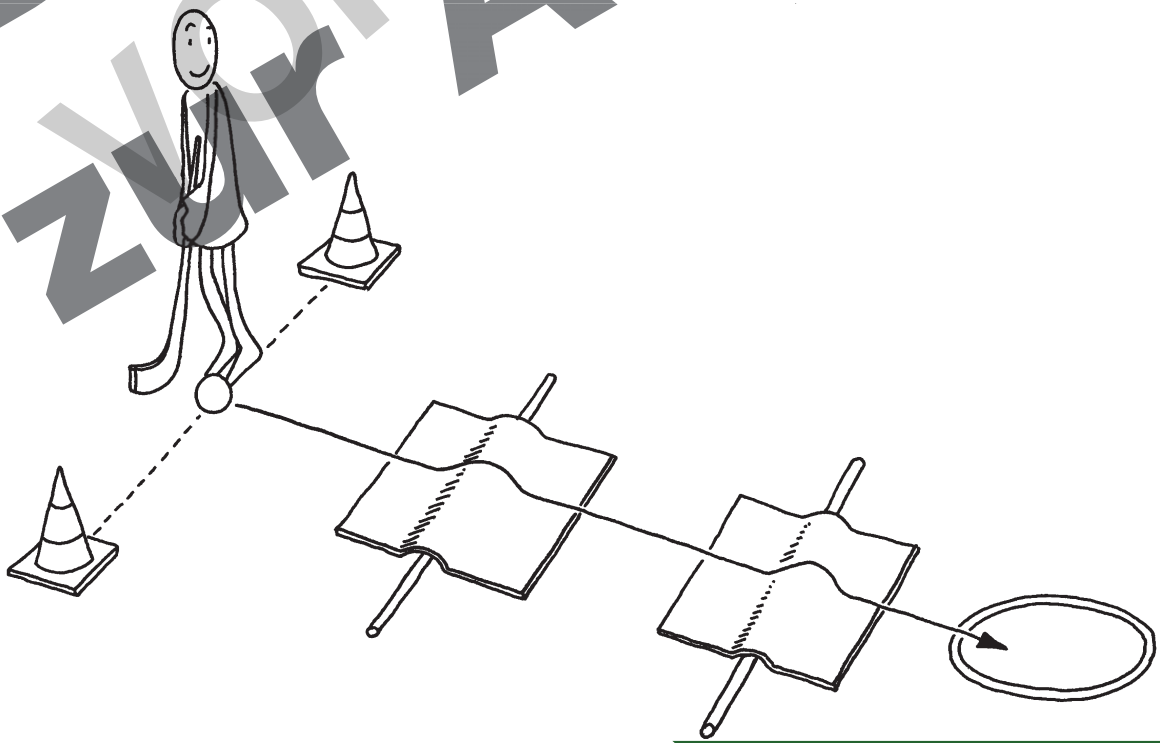
Stelle dich an die Startlinie.
Schlage den Ball in den Reifen, ohne dabei einen Kegel umzustoßen.

Fällt ein Kegel um, zählt das als Strafschlag. Der Kegel wird sofort wieder aufgestellt.

Patrycja Frenz/Anna Zakrzewski: Spiele
© Persen Verlag, Buxtehude

Download VORSCHAU zur Ansicht

Die Welle

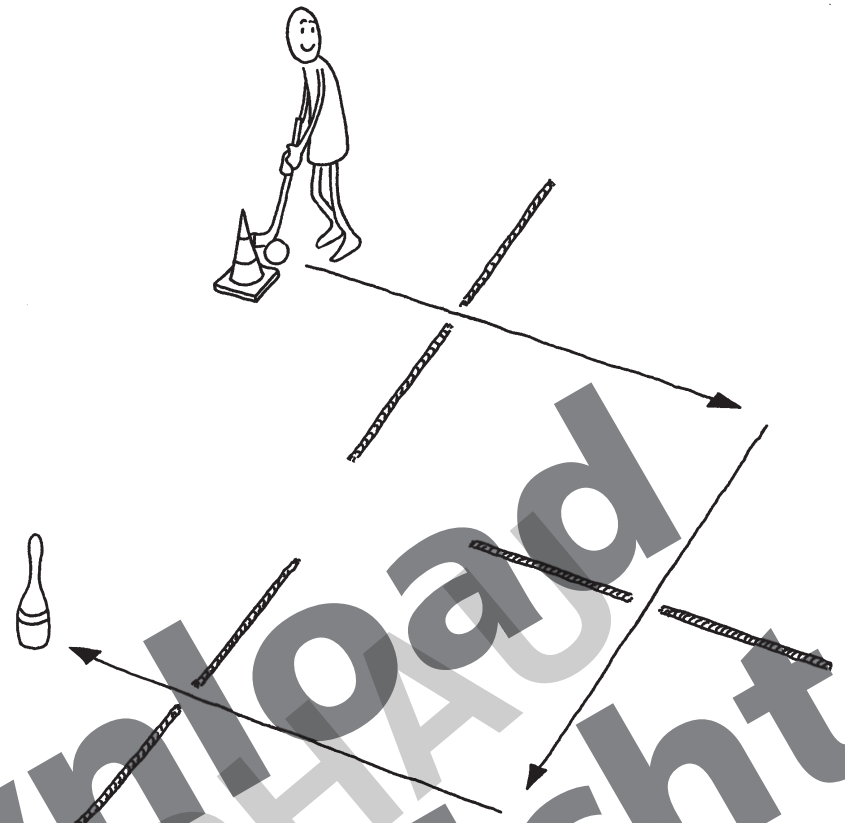


Stelle dich an die Startlinie.
Schlage den Ball über die Teppichfliesen in den

Frenz/Anna Zakrzewski: Spiele
n Verlag, Buxtehude

netzwerk lernen
zur Vollversion

Das Loch im Seil



Stelle dich an das Start-Hütchen.

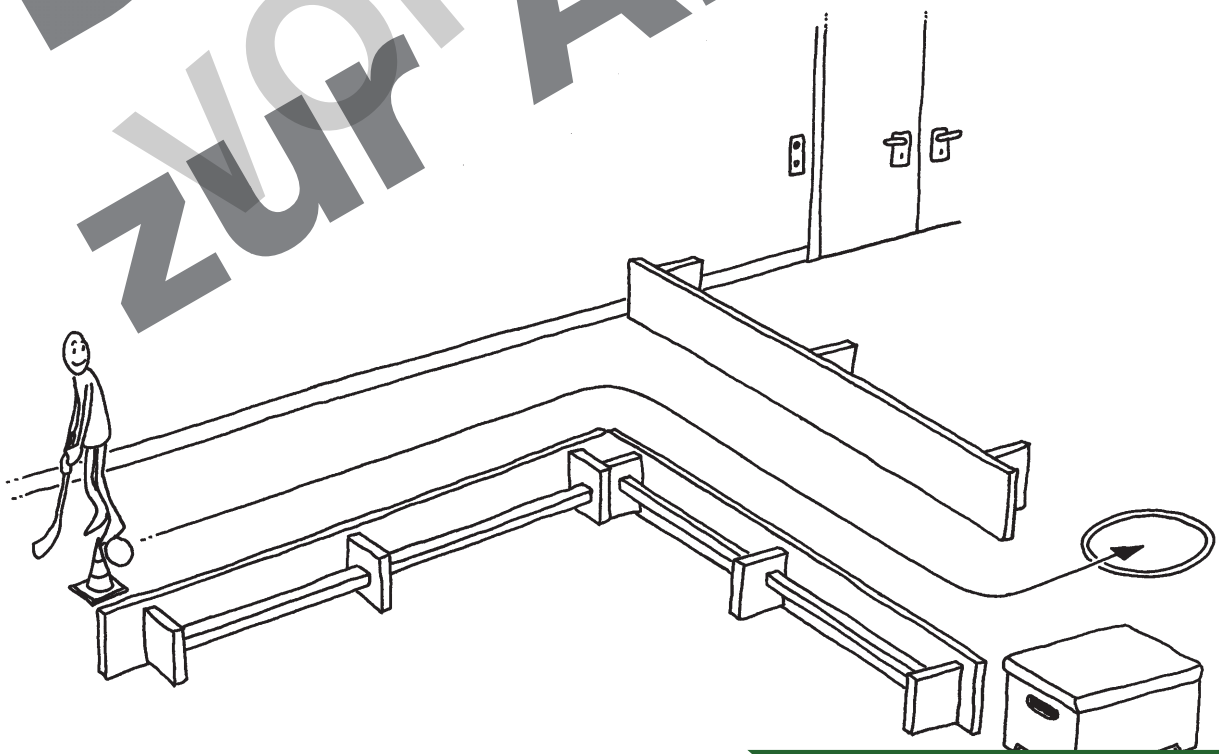
Schlage den Ball durch die Seilöffnungen.

Stoße am Ende der Bahn den Kegel um.

Patrycja Frenz/Anna Zakrzewski: Spiele
© Persen Verlag, Buxtehude

Download VORSCHAU zur Ansicht

Der Eckball



elle dich an das Start-Hütchen.
hlage den Ball in den Gymnastikreifen.

Patrycja Frenz/Anna Zakrzewski: Spiele
n Verlag, Buxtehude

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 zur Ansicht
VORSCHAU

© 2012 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: Oliver Wetterauer, Roman Lechner (S. 3 Takeshi's Castle, S. 6 Ultimate Frisbee)
Satz: Satzpunkt Ewert, Bayreuth

Bestellnr.: 23146DA7

www.persen.de

netzwerk lernen

zur Vollversion