DOWNLOAD

Anna Aleksandra Zakrzewski, Patrycja Frenz

Vertretungsstunde Sport 17

9./10. Klasse: Bewegung im Wasser

VORSCHAU

Downloadauszug aus dem Originaltitel:

zur Vollversion

netzwerk lernen

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 eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

Download zur Ansicht
VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Voraussetzungen

- Schwimmbecken (Nichtschwimmerbecken)
- weicher Ball

Vorbereitungen

Keine

Durchführung

„Zombieball im Wasser“ ist ein Abwurfspiel, bei dem die Schülerinnen und Schüler sich schwimmend gegenseitig mit einem Ball abwerfen. Jede Person spielt für sich und darf die anderen mit einem Ball abwerfen. Die Person, die im Ballbesitz ist, ist der Jäger und versucht ihre Mitschüler abzuwerfen. Verliert ein Jäger den Ball, so darf dieser von einer beliebigen Person aufgenommen werden. Diese wird dann zum Jäger. Abgeworfene Schülerinnen und Schüler verlassen das Spielfeld und erledigen eine beliebige Zusatzaufgabe am Beckenrand. Allerdings müssen sie dabei den weiteren Spielverlauf genau beobachten, denn wenn die Person, die einen abgeworfen hat, selbst abgeworfen wurde, dann dürfen alle von ihr abgeworfenen Schülerinnen und Schüler in das Spielfeld zurückkehren. Fängt eine Person den Ball eines Jägers, so gilt der Jäger als getroffen und muss das Spielfeld verlassen. Die Spielleitung kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt „Zombie“ rufen und damit dürfen alle abgeworfenen Personen wieder am Spiel teilnehmen. „Zombie“ rufen bietet sich besonders an, wenn zu viele Schülerinnen und Schüler am Beckenrand sitzen.

Ziel/Spielende

Das Spiel kann nach Belieben beendet werden.

Download zur Ansicht
VORSCHAU

Variationen

- Es können mehrere Bälle gleichzeitig eingesetzt werden.
- Es können zwei Mannschaften gegeneinander spielen. Gewonnen hat die Mannschaft, die am Spielende mit den meisten Personen im Feld „steht“.

netzwerk lernen
zur Vollversion

Voraussetzungen

- Schwimmbecken
- Kleingruppen
- pro Gruppe ein Teelicht
- pro Gruppe eine Streichholzpackung mit einem Streichholz

Vorbereitungen

- Die Lerngruppe wird in Kleingruppen eingeteilt.
- Am Beckenrand wird jeweils ein Teelicht (nicht angezündet!) pro Gruppe gestellt.

Durchführung

Beim „Kerzenlicht" wird in Form einer Pendelstaffel eine Streichholzschachtel möglichst trocken durch das Wasser transportiert. Die Mannschaften schwimmen gegeneinander. Ob die Aufgabe von den Mannschaften erfolgreich erfüllt wurde, stellt sich jeweils beim letzten Schwimmer heraus. Dieser muss nämlich mithilfe der Streichholzschachtel und dem darin befindlichen Streichholz ein Teelicht am Beckenrand anzünden.

Ziel/Spielende

Gewonnen hat die Mannschaft, die am schnellsten geschwommen ist und das Teelicht angezündet hat.

Download zur Ansicht
VORSCHAU

Variationen

- Die Durchführung einer Umkehrstaffel ist möglich.
- Es können Flossen eingesetzt werden.
- Alternativ kann ein Briefumschlag möglichst trocken transportiert werden.

netzwerk lernen
zur Vollversion

Wasserkellner

Bewegung im Wasser

Voraussetzungen

- 2 Mannschaften
- ein Eimer/Behälter pro Gruppe
- ein Joghurt- oder Plastikbecher pro Gruppe

Vorbereitungen

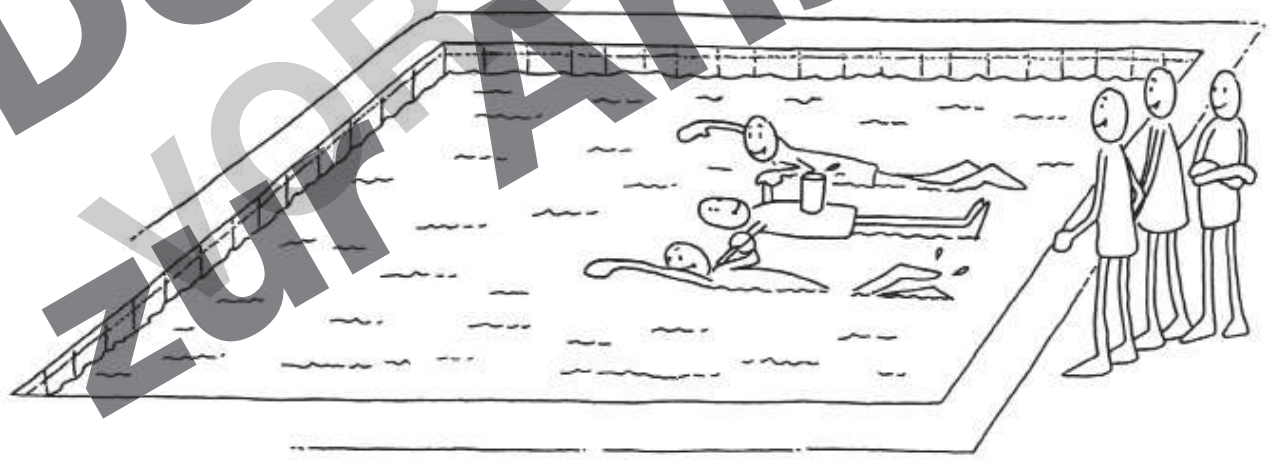
- Die Lerngruppe wird in zwei Mannschaften eingeteilt. Innerhalb der Mannschaften bilden sich Dreierteams.
- An den Umkehrpunkten am gegenüberliegenden Beckenrand steht pro Gruppe jeweils ein Eimer.
- Jede Mannschaft bekommt einen Becher.

Durchführung

„Wasserkellner" ist eine Umkehrstaffel, bei der jeweils zwei Personen eine weitere Person und einen mit Wasser gefüllten Becher transportieren. Die zu transportierende Person befindet sich in Rückenlage und auf ihrem Bauch steht der Becher. Das Ziel ist es, diese Person schnell, aber gleichzeitig vorsichtig auf die gegenüberliegende Beckenseite zu befördern, ohne dass der Becher Wasser verliert oder umkippt. Kippt der Becher während des Transports um, so setzt das Dreierteam den Transport fort, allerdings mit einem leeren Becher. Angekommen am gegenüberliegenden Beckenrand wird das im Becher befindliche Wasser in einen Eimer geschüttet, zurückgeschwommen und das nächste 3er-Team mit einem vollen Becher losgeschickt.

Ziel/Spielende

Die Mannschaft mit dem höchsten Wasserstand im Eimer ist der Staffelsieger.



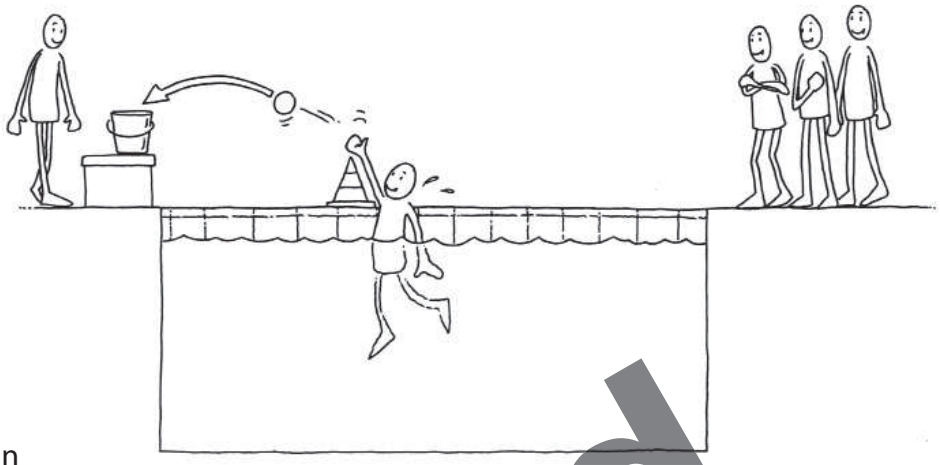
Variationen

- Kippt der Becher während des Transports um, so kehrt das Team an den Beckenrand zurück, wechselt die Positionen untereinander und startet neu. Der Becher wird allerdings nur zur Hälfte mit Wasser befüllt.
- Die Durchführung einer Pendelstaffel ist möglich.
- Die Art und Weise des Transportes kann variiert werden.

Download zur Ansicht
VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

Anna Aleksandra Zakrzewski/Patrycja Frenz: Vertretungsstunde Sport 17
© Persen Verlag

Voraussetzungen



- Kleingruppen
- Startblöcke, alternativ Beckenrand
- Bälle
- Eimer
- Pylonen

Vorbereitungen

- Die Lerngruppe wird in Kleingruppen eingeteilt.
- Jeder Gruppe wird eine Bahn mit einem Startblock zugewiesen.
- Auf den Startblöcken steht jeweils ein Eimer.
- Vor den Startblöcken steht am Beckenrand eine Pylone als Abwurfmarkierung.
- Die Kleingruppen befinden sich an dem den Startblöcken gegenüberliegenden Beckenrand.

Durchführung

„Biathlon im Wasser" kombiniert das Schwimmen und Werfen. Hinter den Startblöcken stehen ein oder mehrere Helfer, die den getroffenen Eimer wieder aufstellen und den Ball zur Mannschaft zurückbringen. Stehen keine Helfer zur Verfügung, so wechseln sich die schwimmenden Personen ab. Auf ein Startsignal hin schwimmt jeweils eine Person aus jeder Gruppe mit einem Ball in Richtung Startblock los. An der Abwurfmarkierung wird der Ball in den Eimer geworfen. Pro Schwimmer ist ein Wurf erlaubt. Gelingt der Wurf in den Eimer, so darf dieser zu seiner Mannschaft zurückschwimmen und einen weiteren Schwimmer mit dem Ball auf den Weg schicken. Gelingt der Wurf in den Eimer nicht, so muss er bis zum Startblock schwimmen, dort einen Klimmzug (=„Strafrunde") machen, zurück zur eigenen Mannschaft schwimmen und den nächsten Schwimmer abklatschen.

Ziel/Spielende

Gewonnen hat die Gruppe, die als erste beispielsweise insgesamt 20 Bahnen geschwommen ist.

Download zur Ansicht VORSCHAU

Variationen

- Die Schwimmer können mehrere Wurfversuche erhalten.
- Es können verschiedene Schwimmstile vereinbart werden.
- Für die „Strafrunden" können sich die Schülerinnen und Schüler eine Aufgabe überlegen.
- Alternativ können die Schülerinnen und Schüler den Ball gegen den Eimer werfen und diesen umstoßen.

Hinweise

- Als Helfer eignen sich passiv teilnehmende Schülerinnen und Schüler.
- Für den Fall, dass keine Startblöcke zur Verfügung stehen, können die Eimer am Beckenrand stehen.

© Persen Verlag

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
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH

Bestellnr.: 3334DA3

www.persen.de

netzwerk lernen

zur Vollversion