

INHALT

Kapitel 1	Zum Umgang mit den Handreichungen	5
1.1	Ziel und Reichweite der Handreichungen	6
1.2	Einsatz der Handreichungen im Sportunterricht	8
Kapitel 2	Bewegungsfeld Spiel: Sich nach Rollen und Regeln bewegen	13
2.1	Jagen und Flüchten	16
2.2	Treffer erzielen und Treffer verhindern.....	23
2.3	Erobern und Verteidigen	28
2.4	Tore erzielen und Tore verhindern	39
Kapitel 3	Bewegungsfeld Wasser: Sich im Wasser bewegen	49
3.1	Wassergewöhnung.....	50
3.2	Wassersicherheit.....	55

2.4 Tore erzielen und Tore verhindern

Die Spielidee, Tore zu erzielen und zugleich Tore zu verhindern, findet sich vor allem in dem Torwurfspiel Handball und den Torschusspielen Fußball oder Hockey. Anstelle eines Tores kann auch ein Korb erzielt und verhindert werden, wie beim Basketball oder es können Punkte erzielt und verhindert werden, wie bei Rebound- und Rückschlagspielen. Aber die Spielidee ist auch in vielen kleinen Spielen zu finden. Diese sind weniger komplex als die großen Spiele, ermöglichen aber schon grundlegende technische und taktische Erfahrungen.

Torwurf- und Torschusspiele

In der Mitte eines Spielfeldes steht – umgeben von einem Wurfkreis – die Burg: ein Bock oder Kasten, auf dem ein Medizinball in einem Gummiring liegt. Beide Mannschaften versuchen, den Ball auf der Burg zu treffen und einen Treffer der Gegenmannschaft zu verhindern. Treffer können nur von außerhalb des Wurfkreises erzielt werden. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden.

Burgball

Turmball

Dies Spiel ist eine einfache Vorform des Basketballspiels. Der Korb wird durch einen „Turm“ ersetzt: ein Spieler der eigenen Mannschaft steht auf einem Sprungkasten. Die beiden Türme werden mit einem Wurfkreis umgeben und so im Spielfeld platziert, dass sie von allen Seiten angespielt werden können. Ziel beider Mannschaften ist es, dem eigenen „Turm“ einen Ball so zuzuspielen, dass er ihn fangen kann und dieses beim gegnerischen Turm zu verhindern.



Abb. 2.24: Turmball

Variationen:

- Der „Turm“ muss den Ball mit einem umgedrehten Kegel oder Eimer fangen.
- Der Kegel oder Eimer muss über dem Kopf gehalten werden.
- Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden.

Variante:

Anstelle des Turmes werden Korbballständer aufgestellt mit dem Ziel, **Korbball** einen Ball in den gegnerischen Korb zu werfen.

Mattenfrisbee ist – wie Handball oder Basketball – ein Torwurfspiel. **Mattenfrisbee** Als Tore dienen zwei Turnmatten oder Weichböden. Es wird mit zwei Mannschaften gespielt, deren Spieler versuchen, eine Frisbeescheibe auf der gegnerischen Matte zum Liegen zu bringen.

Spielfeldgröße, Spieleranzahl und die Platzierung der Matten im Spielfeld, Regelungen zum „Transport“ der Frisbeescheibe, die Verteidigung der Matten, die Vergabe von Punkten und die Ahndung von Regelverstößen sind variabel.



Abb. 2.25: Mattenfrisbee

- Es darf nicht mit der Scheibe gelaufen werden.
- Die Scheibe darf nur im Flug abgefangen werden.
- Wenn die Scheibe nicht gefangen wird, bekommt sie die Gegemannschaft.

**Bewährte
Spielpraktiken**

Tipp Mattenfrisbee ist ein technisch anspruchsvolles Spiel, da es ein gezieltes Werfen und sicheres Fangen der Scheibe erfordert. Es ist ein Spiel, das bei möglichst windstillen Bedingungen auf dem Schulhof und dem Sportplatz, aber auch am Strand und im flachen Wasser – natürlich mit entsprechenden Zielflächen (Luftmatratze) – gespielt werden kann. Von den vielen unterschiedlichen Scheiben, die auf dem Markt sind, haben sich die Gummifrisbeescheiben bewährt, da sie gute Flugeigenschaften besitzen und kein Verletzungsrisiko besteht.

Schleudersack Es werden zwei Mannschaften von vier bis sechs Spielern gebildet, die versuchen, ein Bohnensäckchen bei der Gegenmannschaft über die Torlinie zu schleudern (nicht werfen!). Als Spielfeld reicht ein Viertel der Halle, quer abgeteilt durch Bänke. Als Tor dient die hintere Auslinie über die gesamte Spielfeldbreite. Das Zuspielen untereinander ist erlaubt. Die Gegenspieler versuchen, das Säckchen abzufangen. Wenn zwei Spieler um das Bohnensäckchen kämpfen, bekommt es derjenige, der seine Hand zuerst auf das Bohnensäckchen gelegt hat.

Variante:

Ball unter der Bank Es werden zwei Mannschaften gebildet. Eine Bank wird an der Mittellinie eines Spielfeldes umgedreht auf kleine Kästen gelegt. Die Mannschaften versuchen, den Ball (Volleyball) so unter der Bank hindurch zu rollen, dass er die Endlinie des gegnerischen Feldes überquert.

Variationen:

- Mit dem Fuß schießen und abwehren.
- Durch das Überrollen der seitlichen Auslinien wird ebenfalls ein Punkt erzielt.
- Mit zwei Bällen spielen.
- Mit Bohnensäckchen spielen.

Tipp Bei Längsteilung der Halle sind mehrere Spielfelder möglich.

5.1 Naturerkundungsspiele

**Alle Sinne
einbeziehen**

**Gelände sorgfältig
auswählen**

**Hohe
Konzentration
Ruhige und
entspannte
Atmosphäre**

Tipp

**Baum-
erkennungsspiel**

Die folgenden Vorschläge lassen sich z.T. im Schulgelände und in Parks oder im Zusammenhang mit Ausflügen oder Schullandheimaufenthalten im Wald durchführen. Es sind Anregungen und Aufgaben für Kinder, sich in spielerischer Weise unter Einbezug aller Körpersinne mit Erscheinungen der natürlichen Umwelt auseinander zu setzen. Voraussetzung dafür ist eine sorgfältige Auswahl des Geländes. Die meisten Aktivitäten sind motorisch wenig anspruchsvoll, erfordern jedoch eine hohe Konzentration. Deshalb ist es notwendig, für eine ruhige und entspannte Atmosphäre zu sorgen. Da manche Aufgaben lange dauern können, vor allem wenn sie von allen Kindern einer Klasse gemacht werden sollen, bedarf es einer angemessenen Dosierung des Angebots und vielleicht auch einiger wiederholender Übungen.

Um die sinnlichen Erfahrungen zu verstärken, können einige Aufgaben unter Ausschluss des Sehens durchgeführt werden.

Einen Baum sehen und seinen Namen kennen – das ist eine Sache. Ihn unter vielen wieder zu erkennen, ohne ihn zu sehen – das ist eine andere Sache und eine große Herausforderung. Man wählt ein Gebiet mit unterschiedlichen Bäumen für jüngere Kinder und eher gleichen Bäumen für ältere Kinder aus.



Abb. 5.1: Geeignetes Gelände

Je zwei Kinder bilden ein Suchpaar. Eines schließt die Augen und wird von dem anderen auf Umwegen zu einem Baum geführt, den es sich mit dem Rest seiner Sinne möglichst genau einprägen soll. Dann wird es wieder zum Ausgangspunkt zurückgeführt und soll nun ohne Sichtbehinderung seinen Baum wieder finden.



Abb. 5.2: Baum erkennen

Variante:

Von der Rinde unterschiedlicher Bäume werden mit Bleistift, Kohle oder Wachskreide auf Zeichenpapier Rubbelbilder hergestellt. Diese sollen anschließend den Bäumen zugeordnet werden.

Rindenrubbelbild

Sich gegenseitig mitzuteilen, was man sieht und schön findet, geht besonders gut mit dem Kameraspiel. Zwei Kinder bilden ein Fototeam: eines ist der Fotograf, das andere die Kamera. Während der Fotograf sehen kann, ist die Kamera „blind“. Der Fotograf führt nun seine Kamera zu Stellen im Wald, die ihn beeindruckend, richtet sein Objektiv richtig aus, indem er behutsam den Kopf seines Partners bewegt und öffnet für einige Sekunden die Blende, indem er an seinem Ohrläppchen zieht. Die Eindrücke sind besonders intensiv, wenn während der Objektsuche und des Fotografierens nicht gesprochen wird. Nach dem Rollentausch verständigen sich die Spieler über ihre Eindrücke.

Waldkamera



Abb. 5.3: Waldkamera

Seilgang

Die Streckenführung des Seilgangs wird durch eine (Drachen-)Schnur markiert. Sie sollte so gespannt werden, dass ihr Verlauf viele unterschiedliche Eindrücke von der Bodenform und -beschaffenheit vermittelt und zugleich keine Gefahrenquellen aufweist. Zudem sollte die Strecke der Konzentrationsfähigkeit und der Geduld der Kinder angepasst, aber nicht zu kurz sein (etwa 50 bis 100 m). Jedes Kind tastet sich allein mit verbundenen oder geschlossenen Augen und im selbst gewählten Tempo an der Schnur entlang, da die Tasterfahrungen intensiver erlebt werden, wenn die Augen geschlossen sind.

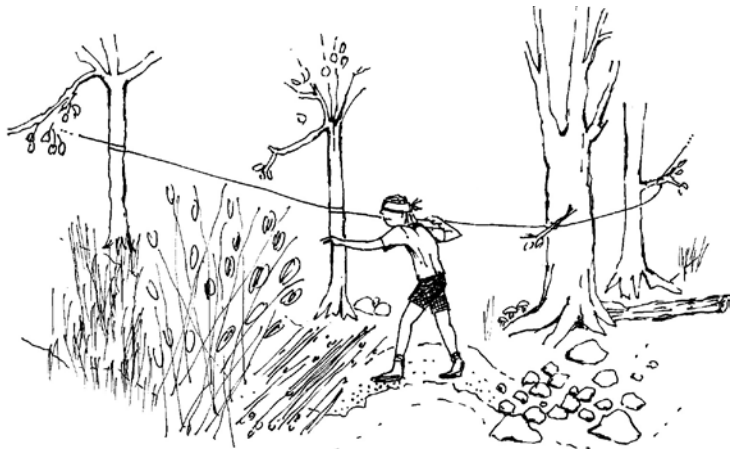


Abb. 5.4: Seilgang

Allerdings sollte man darauf achten, dass es möglichst ruhig ist, die Kinder nicht zu schnell gehen und die Abstände zwischen den Kindern so groß sind, dass sie sich nicht gegenseitig stören. Nachdem alle Kinder den Seilgang durchschritten haben, sollten sie ihn noch einmal mit geöffneten Augen nachgehen.

- Der Auftrag, selbst einen „Seilgang“ zu legen, macht Kinder für die mit dieser Aufgabe verbundenen Erfahrungen besonders sensibel. Man kann sich auch anstelle eines Seils von einem Partner führen lassen.
- Besonders intensiv sind die Eindrücke beim Barfußgehen.

Tipps

Mit diesem Kimspiel werden Kinder angehalten, sich intensiv mit einem Stück Natur auseinanderzusetzen. Zu diesem Zweck wird eine kleine Fläche (ca. 1 qm) Waldboden durch Stöcke oder Striche eingrahmt. Diese sollen sich die Kinder möglichst genau einprägen. Dann schließen sie die Augen, und es werden durch Verlegen, Wegnehmen oder Hinzufügen einige Veränderungen vorgenommen, die sie anschließend herausfinden sollen.

Falkenauge

Abb. 5.5: Falkenauge 1



Abb. 5.6: Falkenauge 2

Tipp

Die Aufgabe sollte möglichst in mehreren Gruppen durchgeführt werden, damit jedes Kind einmal die Gelegenheit zum Verändern bekommt.

Blätterstaffel

Von acht bis zehn verschiedenen Pflanzen werden auf einer kleinen Fläche bunt gemischt viele Blätter ausgestreut. Die Kinder bilden Gruppen, die wie bei einer Staffel nacheinander von jeder Baumart je ein Blatt einsammeln. Der Gruppenerste sucht sich also zuerst ein Blatt aus, der Zweite übernimmt das Blatt und sucht ein weiteres Blatt einer anderen Pflanze dazu usw., bis der letzte jeder Gruppe ein Blatt ausgesucht hat.



Abb. 5.7: Blättersammlung

Die Staffel kann fortgesetzt werden, wenn zu jedem Blatt noch die entsprechende Blüte oder Frucht gesammelt wird.

Um die Wahrnehmung zu schärfen und zwischen heimischen und fremden, sowie natürlichen und künstlichen Gegenständen unterscheiden zu lernen, werden am Rande eines Waldweges Gegenstände versteckt. Je nach Alter der Kinder und der Absicht, die mit dieser Aufgabe verbunden wird, können die Gegenstände unterschiedlich in Größe, Form und Farbe sein. Soll z. B. auf das Naturprinzip der Tarnung aufmerksam gemacht werden, müssen andere Gegenstände versteckt werden, als wenn es um Umweltschutz geht.

Fremdkörper

Die Kinder gehen jedes für sich die markierte Wegstrecke ab und zählen, wie viele Gegenstände sie entdeckt haben, die nicht hierher gehören. Anschließend werden die Zahlen miteinander verglichen und in einem gemeinsamen Durchgang die Gegenstände bestimmt und eingesammelt.



Abb. 5.8: Was passt hier nicht hin?

Baumxylophon

Kinder erzeugen gern selbst Geräusche. Beim Erkunden des Waldes kann auf dieses Bedürfnis eingegangen werden.

Aufgestapelte Holzstämme sind die Stäbe eines ‚Xylophons‘, denen durch Gegenschlagen mit Stöcken Töne entlockt werden können. Kinder erfahren, dass sich die Klangqualität je nach Lage, Länge und Trockenheit der Stämme verändert.



Abb. 5.9: Baumxylophon

Der Wunsch nach „richtiger Baummusik“ bedarf meist nur weniger Anregungen:

- Findet gleiche Töne oder Töne in Klangfolgen.
- Erfindet eine Melodie oder spielt ein einfaches Lied nach.
- Spielt zu mehreren an einem ‚Xylophon‘.