

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	7
I Theoretische Vorüberlegungen	
1 Grundschullehrpläne: Überfachliche und fachliche Kompetenzen	11
2 Grundschullehrpläne Sport: Fachliche Kompetenzen	15
3 Grundschullehrpläne Sport: Spielen, Spiele	19
Integrative Sportspielvermittlung	19
Vom Allgemeinen zum Spezifischen	22
4 Klassen 1 und 2: Sportspielübergreifende Kompetenzen ..	25
Das ABC der Ballschule.....	25
Taktikbausteine.....	26
Koordinationsbausteine	28
Technikbausteine.....	29
5 Klassen 3 und 4: Sportspielgerichtete Kompetenzen	31
Das ABC der Ballschule Rückschlagspiele	31
Das ABC der Ballschule Zielschussspiele	32
6 Ab Klasse 4: Die spielgemäße Hinführung zu den Großen Spielen.....	35
7 Methodische Grundüberlegungen.....	37
Das Prinzip der Eindimensionalität	38
Das Prinzip der Eigenständigkeit.....	38
Das Prinzip der Vielseitigkeit der motorischen Ausführungsformen.....	41
Das Prinzip des spielerisch-impliziten Lernens.....	41
8 Zusammenfassung	43



II Praktisch-methodische Vorüberlegungen: Wegweiser für die Kapitel III bis V

1 Rahmenbedingungen für die Konzeption der Doppelstunden	49
Klassengröße	49
Heterogenes Leistungsniveau	50
Raum/Materialien	53
Zeitfaktor	53
2 Vorbereitung der Doppelstunden	54
3 Inhaltlicher Aufbau der Doppelstunden	57
4 Präsentation der Doppelstunden	58

III Zehn Doppelstunden für die Klassen 1 und 2

Doppelstunden 1–10: Ballspielen mit Spielanfängern	63
Die sportspielübergreifende Ballschule	63

IV Zehn Doppelstunden für die Klassen 3 und 4

Doppelstunden 11–20: Zielschuss- und Rückschlagspiele	109
Die sportspielgerichteten Ballschulen	109

V Sechs Doppelstunden für den Übergang in die Klasse 5

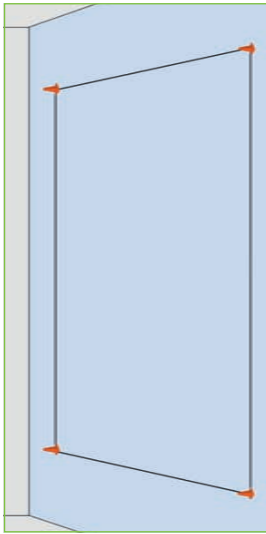
Doppelstunden 21, 23, 25: <i>(die Stunden 22, 24, 26 sind auf der CD-ROM als PDF-Datei abgespeichert)</i> Erster Einstieg in die Großen Spiele	157
Die sportspielspezifischen Ballschulen	157

Anhang

Literatur	172
-----------------	-----



Doppelstunde 19 – RS 1

Material 24 Luftballons, 24 Softbälle, evtl. Soft-Tennisbälle und Schläger, 3 Bänke, Schnur	Basisfeld 	Komplexität I
Kompetenzen Überfachlich: Kooperativ arbeiten, konzentriertes Beschäftigen mit einer Sache Prozessbezogen: Kooperieren und Verständigen, Leistung und Wettkampf		
Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte		
Phase 1		
Ballbesitz individuell sichern	1. Luftballon-Fangen Beschreibung: Jedes Kind bekommt einen Luftballon. Die Kinder treiben ihren Luftballon mit der Handfläche vor sich her. Ein Fänger (ohne Luftballon) versucht, die anderen Kinder abzuschlagen. Der Fänger darf sich nur beidseitig hüpfend fortbewegen. Ist jemand gefangen, wird er auch zum Fänger. Variante 1: Der Luftballon darf nur von unten nach oben (Handfläche zeigt nach oben) oder nur über Kopf (Handfläche zeigt nach vorne) getroffen werden. Variante 2: Zwei Kinder spielen sich einen Ballon hin und her. Das abgeschlagene Kind wird zum Fänger und der Fänger bildet mit dem anderen Kind ein Paar.	Hinweis: Es sollte ein relativ kleines Spielfeld gewählt werden.



Organisationsdruck

Komplexitätsdruck

Zeitdruck

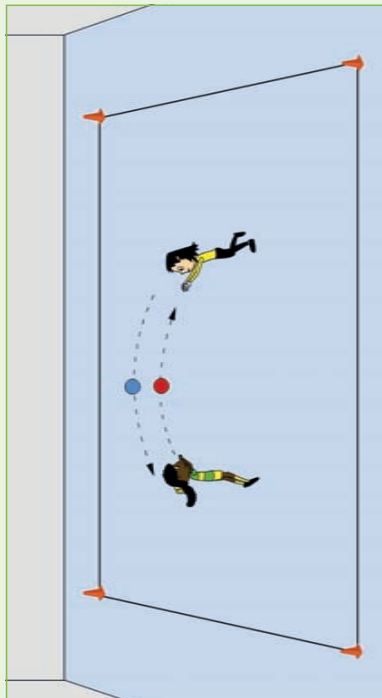
2. Heiße Kartoffel

Beschreibung: Es werden Zweiergruppen gebildet. Jede Gruppe hat zwei Luftballons unterschiedlicher Farbe. Die Kinder stehen sich im Abstand von zwei bis drei Metern gegenüber und lösen folgende Aufgaben:

- Welche Zweiergruppe schafft die meisten Zuspiele (mit einem Luftballon) innerhalb einer vorgegebenen Zeit (30 Sekunden und mehr)?
- Zwei Luftballons gleichzeitig hin und her spielen
- Der „rote“ Ballon wird immer von oben geschlagen, der „blaue“ Ballon von unten
- Nachdem der Ballon geschlagen wurde, erfolgt eine 360°-Drehung
- Beide Ballons werden senkrecht in die Luft geschlagen und die beiden Kinder versuchen, ihren Platz zu wechseln bevor der Ballon den Boden berührt
- Beide Ballons werden senkrecht in die Luft geschlagen. Die Kinder treffen sich in der Mitte, klatschen ab und rennen zurück zu ihrem Ballon und fangen diesen

Variante 1: Es können verschiedene Hindernisse (Bänke, Kästen, Matten) in der Halle aufgebaut werden. Während die Kinder den Luftballon in der Luft halten, bewegen sie sich zwischen diesen/über diese hinweg, ohne den Ballon zu verlieren.

Variante 2: Der Ballon wird durch einen kleinen Ball und einen Schläger ersetzt. Der Ball soll auf dem Schläger balanciert werden, während die Schüler sich zwischen/über die Hindernisse hinweg bewegen.



Hinweis: Die Schüler können auch auf Bänken stehen, während sie sich den Ballon zuspielen. Dreht man die Bank um, erschwert das die Aufgabe.



Phase 2

Zeitdruck

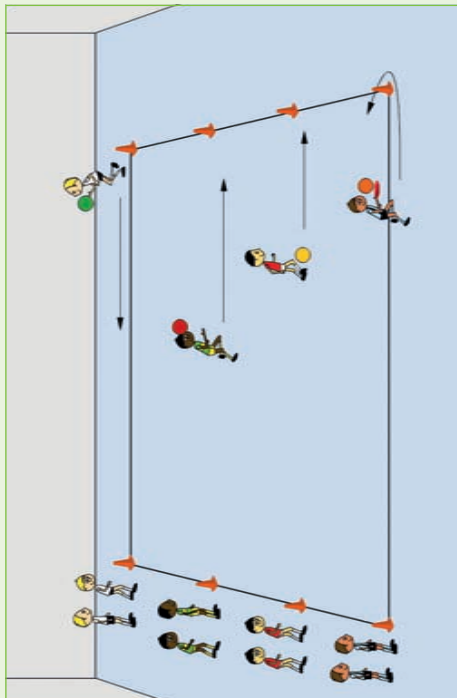
Präzisionsdruck
Spielpunkt des
Balles bestimmen**3. Luftballon-Staffel – nur für die Doppelstunde**

Beschreibung: Vier bis sechs Teams werden gebildet. Diese stellen sich jeweils an ihrem Starttütchen auf. Jedes Kind bekommt einen Luftballon. Zusätzlich bekommt jedes Kind mitgeteilt, wie es den Luftballon transportieren soll:

- Position 1: mit dem Speckbrett/Stück Pappe schlagen
- Position 2: mit dem Kopf
- Position 3: mit dem Fuß
- Position 4: mit einem Löffel
- Position 5: auf einem Schläger balancieren usw.

Variante 1: Auf dem Hinweg müssen die Kinder über eine Bank/durch Stalomstangen usw. balancieren

Variante 2: Auf der gegenüberliegenden Seite steht für jedes Team ein Kasten. Die Aufgabe besteht darin, den eigenen Ballon mit der Hand über Kopf bis zum Kasten zu treiben, ihn auf den Kasten zu legen und dann durch daraufsetzen platzen zu lassen. Ist dies geschafft, wird mit dem nächsten Kind abgeschlagen.



Abschlussmöglich-
keit nutzen

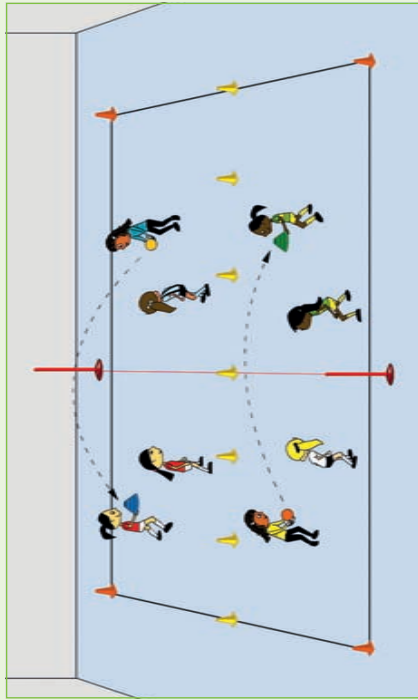
Lücke erkennen

4. Hütchenfangen

Beschreibung: Es spielen Zweierteams gegeneinander. Der vom Gegner mit der flachen Hand geschlagene Ball (es ist auch möglich zur Verstärkung des Handtellers einen Bierdeckel zu verwenden) wird zunächst von einem Kind mit einem umgedrehten Hütchen gefangen und dann vom Partner mit der flachen Hand über das Netz gespielt. Nach jeder Spielunterbrechung oder nach jedem Schlag werden die Spielgeräte innerhalb des Teams getauscht. Punkte werden erzielt, indem der Ball auf der gegnerischen Spielhälfte den Boden berührt.

Variante 1: Der Ball darf nicht mit der Hand aus dem Hütchen genommen werden, sondern soll direkt oder nach einmaligem Auftippen über das Netz gespielt werden.

Variante 2: Statt Hütchen bekommt jedes Team nun einen Schläger. Er muss nach jedem Schlag an den Partner weitergegeben werden, d. h. es wird abwechselnd geschlagen.



Hinweis: Das Spielfeld wird durch eine quer durch die Halle gespannte (Zauber-)Schnur markiert. Die einzelnen Felder können mit Hilfe von Hütchen und den bestehenden Linien gekennzeichnet werden.



Ballbesitz kooperativ sichern
Abschlussmöglichkeit nutzen

Lücke erkennen

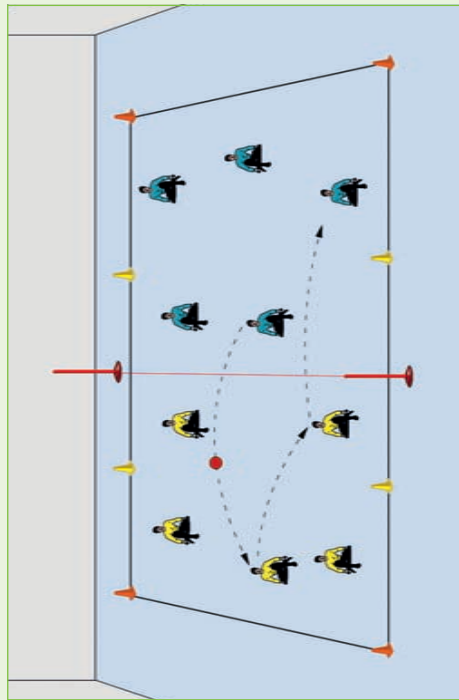
5. Sitz-Volleyball

Beschreibung: Zwei Mannschaften sitzen sich in einem Volleyball-Feld gegenüber. Zwei (oder drei) Kinder pro Team befinden sich in einer Vorderzone (durch Hütchen oder Linien markiert) und drei (oder vier) in der Hinterzone. Ziel ist es, den Ball nach Überqueren des Netzes in der Hinterzone zu fangen. Danach wird der Ball zu den Kindern in der Vorderzone geschlagen. Nur die Kinder in der Vorderzone dürfen den Ball wieder über das Netz in die gegnerische Hinterzone schlagen. Berührt der Ball in der Hinterzone den Boden, gibt dies einen Punkt für den Gegner.

Hinweise: Je höher das Netz, desto länger ist der Ball in der Luft und desto langsamer das Spiel. Zu Beginn kann der Ball erst einmal geworfen werden. Innerhalb der Teams sind max. vier Pässe erlaubt. Die Bälle dürfen nur von unten nach oben geschlagen werden.

Variante 1: Es wird mit zwei Bällen gespielt.

Variante 2: Alle Schüler stehen. Der Ball soll dreimal im eigenen Feld gespielt werden, bevor er auf die andere Seite geworfen wird. Nachdem der Ball auf die andere Spielfeldseite geworfen wurde, muss die ganze Mannschaft die Grundlinie berühren und wieder zu den Positionen zurückkehren.



Hinweis: Das Spielfeld sollte zweimal aufgebaut werden. Die Abbildung zeigt ein exemplarisches Feld.



Phase 3

Abschlussmöglich-
keit nutzen

Ballabgabe
kontrollieren

6. Treffer-Ball – nur für die Doppelstunde

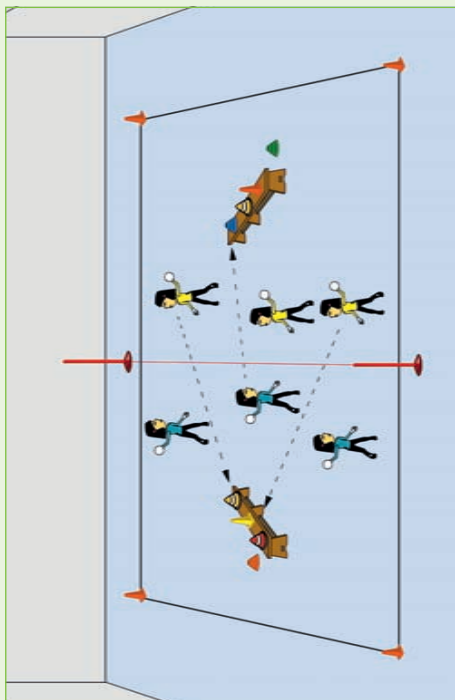
Beschreibung: Zwei Teams stehen sich in zwei Spielfeldern gegenüber.

Die Felder sind durch eine Bank und/oder eine gespannte Zauberschnur geteilt. Ziel ist es, die Gegenstände von einer im gegnerischen Feld stehenden Bank zu werfen. Dabei darf die andere Spielfeldhälfte jenseits des Netzes und der Bank nicht betreten werden. Es dürfen nur Softbälle verwendet werden. Die Zauberschnur sollte nicht zu hoch befestigt werden. Das Spiel dauert so lange, bis eine Mannschaft alle Gegenstände von der Bank geworfen hat.

Variante 1: Die Bälle werden nicht mehr geworfen, sondern mit der flachen Hand von unten geschlagen.

Variante 2: Es werden zwei Trefferzonen eingerichtet. Eine im vorderen Teil des Feldes und eine im hinteren Feldbereich.

Variante 3: Die Kinder können Bonuspunkte erzielen, indem sie mit Würfeln unter der Schnur die gegnerischen Kinder an den Beinen treffen.



Hinweis: Die Abbildung zeigt ein exemplarisches Feld.

Doppelstunde 23 – Basketball 1

Material	Elementare basketballspezifische Taktik- und Technikbausteine
24 Basketballbälle, 4 Bänke, mehrere Hütchen und Kästen	Ball zum Ziel (Korb) bringen Ballführen (Prellen) Ball zuspülen (Passen – Hand) Körbe erzielen Korbwurf (Positionswurf)
Kompetenzen	
Überfachlich: Motiviert zum Leisten, Zutrauen zum eigenen Handeln, angemessener Umgang mit Misserfolg Prozessbezogen: Kooperieren und Verständigen, Wettkämpfen und Leisten	

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte

Organisatorische Hinweise

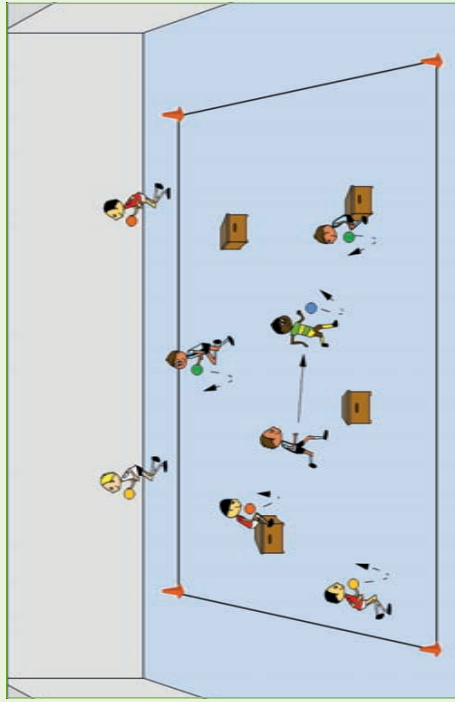
Phase 1

Ballbesitz
individuell sichern

1. Rettungsinself

Beschreibung: Jedes Kind bekommt einen Ball und dribbelt mit diesem über das Spielfeld. Auf dem Feld werden kleine Kästen als „Rettungsinself“ verteilt. Auf diese können sich die Dribbler vor dem Fänger (dieser hat keinen Ball) retten, d. h. wer dribbelnd auf einem Kasten sitzt, kann nicht gefangen werden. Sollte ein Kasten besetzt sein, so muss das sitzende Kind den Kasten für das neu angekommene Kind räumen. Wer abgeschlagen (gefangen) wurde, begibt sich auf den Seitenstreifen außerhalb des Spielfeldes und übt Dribbling-Tricks bis das Spiel von neuem beginnt. Der Fänger wird mehrfach gewechselt. Welcher Fänger ist der erfolgreichste?

Variante: Die Gefangenen müssen einen vorher aufgebauten Parcours durchdribbeln und, wenn sie diesen fehlerfrei (ohne den Ball zu verlieren) passiert haben, dürfen sie wieder in das Spielfeld zurück.

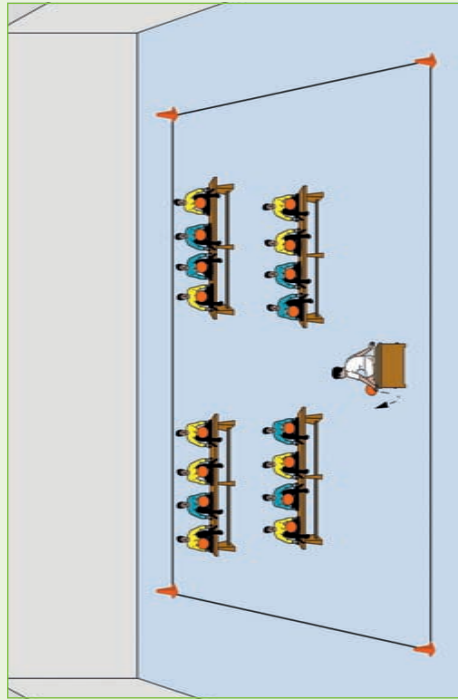


Ballbesitz
individuell sichern

2. Ballbehandlung Dribbling

Beschreibung: Mehrere Bänke werden (leicht versetzt) längs in der Halle verteilt. Jedes Kind hat einen Ball und jeweils vier bis sechs Kinder sitzen auf einer Bank. Der Lehrer sitzt vor den Kindern auf einem kleinen Kasten und macht ihnen verschiedene Übungen zum Thema Dribbling vor:

- Den Ball dribbeln mit einer Hand, ohne ihn aufzufangen.
- Den Ball neben den Beinen dribbeln. Auf Signal erfolgt ein Handwechsel.
- Den Ball auf Signal unter den Beinen durchdribbeln.
- Den Ball auf Signal fest aufprellen und auf der anderen Seite der Beine weiterdribbeln.
- Ball ganz fest (laut)/ganz leicht (leise) dribbeln.
- Alle Kinder dribbeln mit rechts und rutschen dabei im Sitzen nach links bis zum Ende der Bank. Wer am Ende der Bank angekommen ist, steht auf und dribbelt hinter der Bank zum anderen Ende und setzt sich dort wieder hin. Welches Team sitzt nach drei Durchgängen wieder als erstes in der richtigen Reihenfolge auf der Bank?



Phase 2

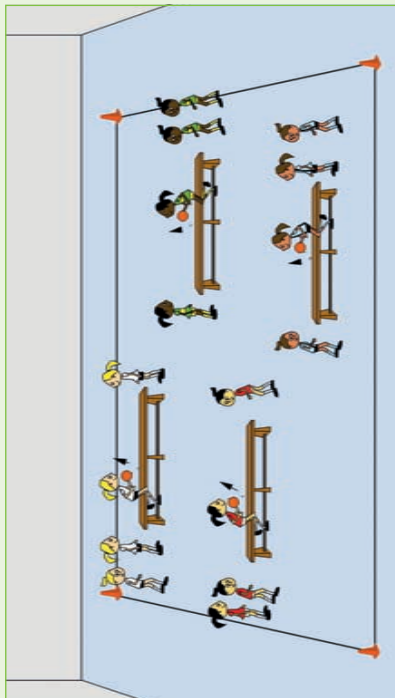
Ballbesitz
individuell sichern

3. Pendel-Staffel – nur für die Doppelstunde

Beschreibung: Es werden vier Gruppen gebildet. Die Kinder jeder Gruppe stehen neben der Bank. Kind 1 läuft neben der Bank und dribbelt den Ball auf der Bank auf die andere Seite zu Kind 2, übergibt dort den Ball. Kind 2 läuft dribbelnd auf die andere Seite und gibt den Ball Kind 3 usw. Welches Team steht am schnellsten wieder in der Ausgangsposition?

Variante 1: Der Ball muss nun seitlich, rückwärts, mit der schwachen Hand gedribbelt werden.

Variante 2: Die Kinder laufen auf der Bank und dribbeln den Ball neben der Bank.



Ballbesitz
individuell sichern

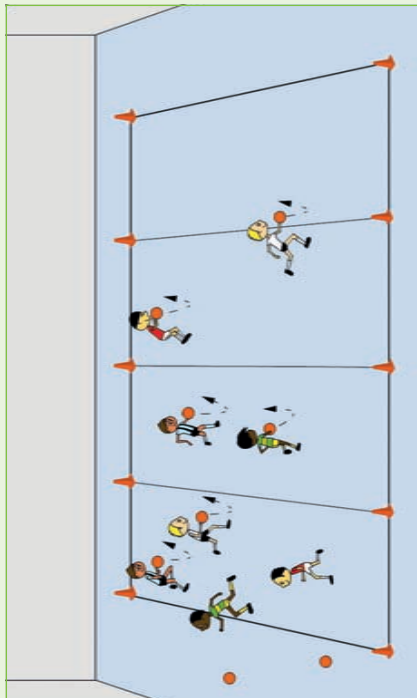
Abschlussmöglich-
keit nutzen

4. Kaiserball – nur für die Doppelstunde

Beschreibung: Ein Spielfeld wird in vier Zonen eingeteilt. Alle Schüler dribbeln ihre Bälle in Zone 1 und versuchen, den Ball der anderen mit der freien Hand ohne Körperkontakt und ohne eigenen Ballverlust, herauszuspielen. Das Kind, dem dies gelingt, darf in der nächsten Zone weiterdribbeln usw. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Kind als erstes in Zone 4 dribbeln darf.

Variante 1: Zwei Mannschaften werden gebildet und die Kinder versuchen, nur dem gegnerischen Team den Ball rauszuspielen. Gewonnen hat das Team, das entweder nach einer bestimmten Zeit die meisten Kinder in Zone vier hat oder von dem als erstes ein Kind Zone 4 erreicht hat.

Variante 2: Es wird mit Auf- und Abstieg gespielt, d. h. wenn einem Kind z. B. in Zone 3 der Ball rausgespielt wurde, muss es in Zone 2 zurück.



Hinweis: Die Zonen können unterschiedlich groß sein.



Phase 3

Ballbesitz
individuell sichern

5. Basketball-Biathlon

Beschreibung: In Staffel-Form spielen vier Mannschaften auf zwei Körbe gegeneinander. Neben jedem Korb stehen zwei Mannschaften. Der erste Läufer hat einen Ball. Er dribbelt mit dem Ball zum gegenüberliegenden Korb und hat dort drei Wurfversuche. Für jeden nicht getroffenen Wurf muss eine Strafrunde (in der Spielfeldmitte durch Hütchen markiert) gedribbelt werden. Der Ball wird zum nächsten Läufer gepasst. Das Team gewinnt, das als erstes fertig ist.



Überzahl kooperativ
herausspielen

Anbieten und
Orientieren

Lücke erkennen

6. Brettball

Beschreibung: Zwei Mannschaften werden gebildet. Jeder Mannschaft wird ein Basketballkorb zugewiesen. Das Spielfeld wird in vier Zonen aufgeteilt. In jeder Zone stehen jeweils drei Kinder. Der Ball soll in Richtung des gegnerischen Korbs vorgespielt werden. Die Mannschaft kann einen Punkt erzielen, indem ein Kind den Ball an das Brett wirft und der Ball danach den Boden berührt. Nach Punktgewinn bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball. Es wird körperlos gespielt.

Hinweis: Zu Beginn ist es möglich, die angreifende Mannschaft in der Angriffszone in Überzahl spielen zu lassen.

Variante 1: Es wird ohne Zonen gespielt.

Variante 2: Der Abpraller ergibt nur dann einen Punkt, wenn ein Mitspieler ihn fangen kann.

