

Ein Spiel mit Worten – ein Wortspiel zum Spielen	9
Vorwort	10
Um nicht enttäuscht zu sein – einige Bemerkungen zum Thema SPIELEN – SPIELE – SPIEL	11
• Wie ‚kompliziert‘ ist der Sport- und Spielunterricht in der Grundschule?	11
Ganz ohne ‚Theorie‘ geht es nicht. Einige gutgemeinte Ratschläge	15
Kompetenzen und Inhalte des Sportunterrichts in der Grundschule	16
Bewegung, Spiel und Sport in der Grundschule	17
Einige zentrale Aufgaben des Fächerverbundes ‚Bewegung, Spiel und Sport‘	18
Ziele des Spielunterrichts in der Grundschule	19
• Die Könnensebene	19
• Die Erfahrungs- und Erfahrensebene	19
• Die Regelebene	19
• Die Soziale Ebene	20
Das Erfahrungsfeld ‚Spielen – Spiel‘ lässt unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten zu	21
Organisation ist – fast – alles!	22
• Wie ein Spiel vorbereitet werden kann – ein (fast immer passendes) 6-Punkte-Programm.	22
Woran man DENKEN sollte ... und was man WISSEN muss!	23
• Kein zu schneller Wechsel der Spiele	23
• Genügend Zeit einplanen	23
• Optimale Spielintensität für alle anstreben	23
• Kein Schüler soll (für längere Zeit) ausscheiden müssen	24
• Variieren verändert ein Spiel	24
• Spannend sollen/müssen die Spiele sein	25
• Erfolg – möglichst für alle – macht ein Spiel erst ‚schön‘	25
• Spiele können auch von Schülern verändert oder neu erfunden werden	26
• ‚Stärkere‘ Schüler bekommen mehr ‚Pflichten‘	26
• ‚Schwächere‘ Schüler bekommen zusätzliche ‚Rechte‘	27
• Klare Kennzeichnung der Spielgruppen und der Fänger ...	27
• Eindeutige Organisationsformen schaffen	28
• (Möglichst) objektive Spielentscheidungen treffen	28
• Manche Spiele eignen sich mehr für die Halle und weniger für das Freigelände	29
• Schüler können und sollen bei der Vorbereitung, bei der Durchführung und beim Aufräumen helfen	29
• Spiele können in jeder Phase der Sportstunde eingesetzt werden	30
• Mit Spielen kann man unterschiedliche Ziele verfolgen	30
Gruppen und Mannschaften bilden	31
• Paarbildung	31
• Klassenteilung (2 gleich große Gruppen)	31
• Gruppenbildung	32
• Weitere Möglichkeiten	34

Wie lange sollen Gruppen und Mannschaften bestehen bleiben?	35
Was man alles verändern kann – einige (unvollständige) Beispiele	36
• Aufstellungsformen	36
• Fortbewegungsarten	36
• Laufwege	37
• Ausgangsstellungen	38
• Das Spiel-Umfeld	38
• Das Spielfeld	38
• Die Mannschaft – die Gruppe – das Team	38
• Das Spielgerät	38
• Das Ziel	39
• Die Netz-/Leinenhöhe	39
• Wurfart/Schussart	39
• Spielmodus	39
Unfälle vermeiden – den Sportunterricht sicher gestalten	40
Spiele – Spiele – Spiel. Es geht los mit der Praxis	43
Spiele – Spiele – Spiel. Spielen – alleine und in Gruppen	44
Spiele – alleine und in Gruppen. Materialerfahrungen machen und Handlungen phantasievoll gestalten	44
• Geeignete Materialien und Geräte	44
• Mögliche Vorgehensweisen	45
• Spielen mit Geräten, Materialien und Gegenständen – auch aus dem Alltagsbereich	46
• Themen in Bewegung umsetzen	51
• Akustische Impulse in Bewegung umsetzen	55
• Tätigkeiten nachahmen und Berufe, Personen oder Tiere darstellen	56
Spiele – Spiele – Spiel. Erfahrungen mit Partner und Gruppe. Zusammen und miteinander spielen.	59
Spiele erfinden – gemeinsam planen, entdecken und gestalten	60
• Wir erfinden Spiele und Bewegungsformen	60
• Wir halten das Gleichgewicht	61
• Wir bauen einen Laufsteg, eine Brücke	62
• Wir bauen uns ein Fahrzeug	62
• Wir lösen – jede Gruppe auf ihre Weise – schwierige Aufgaben	63
Spiele ‚ohne Tränen‘	64
Spiele (und spielen) zur Schulung der Sinne	69
Platzsuch- und Platzwechselspiele; Spiele zur Orientierung	78
Staffeln – manchmal Anlass für mehr Frust als Lust	84
• Die Ablösung bei Staffeln kann ein Problem sein – oder auch nicht	84
Staffeln – Vielfalt an Bewegungsmöglichkeiten	89
• Reihenstaffeln – und was man daran verändern kann	89
• Umkehr(Wende-)staffeln – und was man daran verändern kann	92

• Pendelstaffeln – und was man daran verändern kann	99
• Kreis-Lauf-Spiele	100
Gruppenwettbewerbe – Zusammenarbeit ist gefordert	103
Bewegungsintensive Fangspiele	109
„Ringeln, Raufen, Kämpfen“ – Kraft- und Gewandtheitsspiele	119
• Gewöhnung an „Körperkontakte“	120
• Das Gleichgewicht halten	122
• „Kraftspiele“ 1 gegen 1	123
• „Kraftspiele“ in Gruppen	127
• „Kraftspiele“ mit dem Tau	128
Auf dem Weg zu den Sportspielen – Sportartbezogene Erfahrungen	131
Gemeinsam spielen und sich vergleichen	131
Vom Umgang mit Spielregeln	132
• Vier Bereiche müssen mit Regeln belegt werden	132
• Was sonst noch zu bemerken wäre	133
Mit verschieden großen und unterschiedlich schweren Bällen und Spielgeräten umgehen können (Grundfertigkeiten)	134
• Alleine mit dem Spielgerät – einige Beispiele	134
• Spielgeräte rollen und transportieren	134
• Spielgeräte hochspielen, werfen und wieder aufnehmen	135
• Einen Ball prellen, dribbeln, führen – einfachere Formen	139
• Einen Ball prellen, dribbeln, führen – schwierigere Formen	140
• Zusammen mit dem Partner werfen, fangen, zuspieren – einige Beispiele	143
• Sich den Ball so zuwerfen, dass ihn der Partner bequem und sicher fangen kann	143
• In Gruppen – aus unterschiedlichen Entfernungen – werfen und fangen	144
• Zielschießen mit Hand und Fuß – wir üben und spielen an Stationen	146
„Kunststückchen“ mit einem oder mehreren Bällen einüben	148
• Den Ball in der Luft halten können	148
• Mit zwei Bällen gleichzeitig umgehen können (mit Partner)	149
Dribbeln, Pellen, sich fortbewegen, Werfen und Fangen (Grundlagen) – verpackt in „Kleine Spiele“	151
• Sich fortbewegen mit dem Ball – mit Störung durch einen oder mehrere Gegenspieler	151
• Zuspieren – Fangen – einen Ball annehmen	155
• Fangen, Werfen, Schießen und Treffen	158
Die Grundfertigkeiten (Werfen, Fangen, Rollen) in einem einfachen Spiel anwenden können	161
Zuspiel – Rückpass – Treffen in ein Ziel: Eine Standardsituation bei nahezu allen Spielen (Übungsform)	165

Spiele mit der Hand und Spiele mit dem Fuß	167
Was Schüler können und wissen sollten – Einige wichtige Lernziele	168
Wichtige Grundsätze für die Umsetzung der Spiel- und Übungsformen in der Praxis – Ein paar Tipps und Tricks	169
• Intensivierung	169
• Differenzierung	169
• Spielgeräte	170
• Selbstorganisation	170
• Der ‚Torwart‘	170
• Kennzeichnung	170
• Spielfeldgrenzen	170
• Das ‚Ziel‘	171
• Schiedsrichter und Spielbeobachter	171
• Spieldauer	171
• Spielbeginn und Spielende	171
• Schüler- und Lehreremonstration	172
• Korrekturen	172
• Blamage	172
• Gespräch über Sport und Spiel, gemeinsam Erlebtes	172
Kleine Spiele und Kleine Sportspiele, die BASKETBALL vorbereiten helfen	173
Kleine Spiele und Kleine Sportspiele, die FUSSBALL vorbereiten helfen	177
Kleine Spiele und Kleine Sportspiele, die HANDBALL vorbereiten helfen	184
Kleine Spiele und Kleine Sportspiele, die ‚volley-spielen‘ und damit auch das VOLLEYBALLSPIEL vorbereiten helfen	190
Weitere Kleine Sportspiele	195
Wir spielen ein Turnier – vier spannende Turnierformen für alle	200
• Ligaturnier (Kaiserturnier)	201
• Mannschaftsturnier	202
• Jeder gegen Jeden	203
• Mannschaftsmix	204
Spiele – Spiele – Spiel. Anhang	205
Geräteausstattung mit Phantasie	206
Literaturhinweise	207
Zur Klärung einiger Begriffe	210
Legende	212

Themen in Bewegung umsetzen

Die Themen können zwar eng formuliert sein, aber dennoch die Möglichkeit eröffnen, sie mit bewegungsreichem Leben zu erfüllen. Beispiele ergeben sich aus Themenbereichen des täglichen Lebens, aus großen Sportereignissen oder auch aus kleinen aus dem regionalen Bereich. Dabei sollen die Bewegungsformen, Installationen und Gerätekombinationen möglichst von den Schülern selbst ge- und erfunden werden. Der Lehrer gibt, wo notwendig, Impulse und achtet auf eine sichere Gestaltung und Umsetzung.

Zunehmend sollen Aufgaben bevorzugt werden, die, ohne die Mithilfe anderer Mitschüler, nicht mehr gelöst werden können. Diese Prozesse sind bewusst zu fördern. Gerade hier, und besonders in Verbindung mit Aufgaben, die sich nicht an den Vorgaben des institutionalisierten Sports orientieren, kann es gelingen, auch Außenseiterkinder in eine Gruppe zu integrieren.

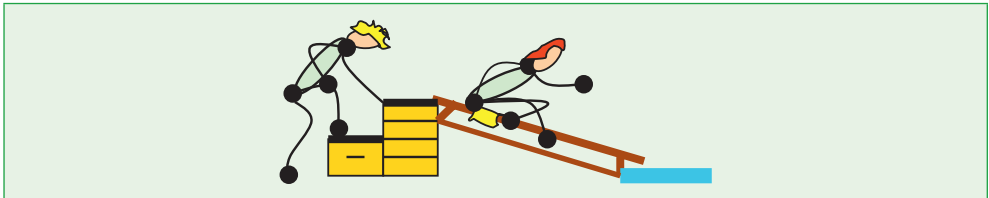
Bei der Umsetzung kann so vorgegangen werden, dass ...

- die Schüler sich mit den angebotenen Geräten selbst beschäftigen,
- die Schüler den anderen besonders geglückte Lösungen präsentieren,
- die Schüler Bewegungsformen vorschlagen, die dann von allen Kinder umgesetzt werden,
- durch oder zusammen mit den Kindern, Bewegungsstationen erarbeitet werden, an denen ein Teilbereich dargestellt wird.

Am nachfolgenden Beispiel soll dies aufgezeigt werden.

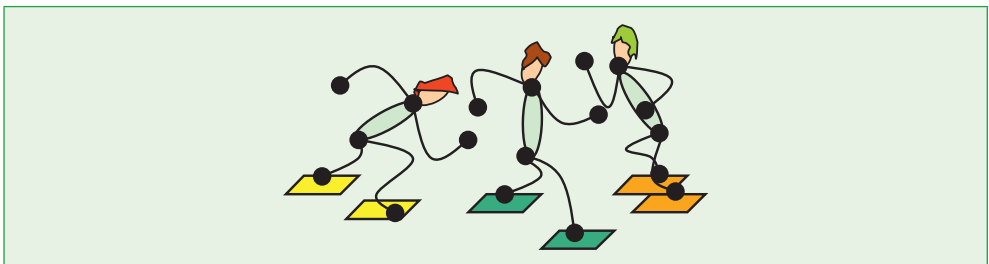
Wir treiben Wintersport und bereiten uns auf die Olympiade vor

Station 1 – Schlittenfahren



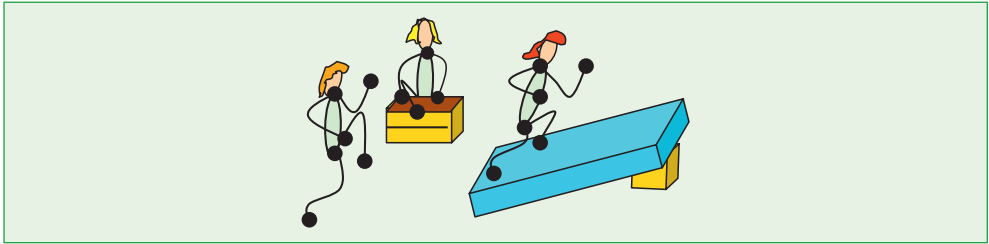
Die Kinder steigen auf den Kasten und rutschen auf der Bank abwärts. Es empfiehlt sich, dabei eine Teppichfliese unterzulegen.

Station 2 – Schlittschuhlaufen



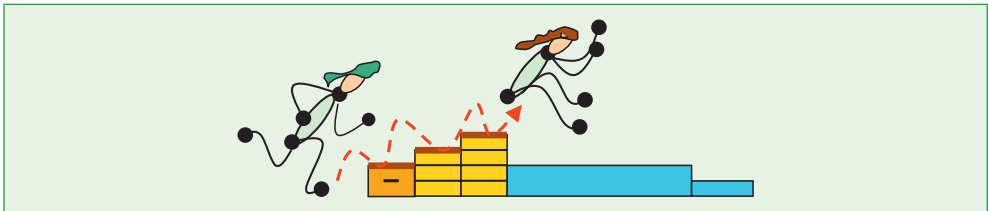
Die Kinder bewegen sich auf zwei Teppichfliesen wie Schlittschuhläufer fort, umrunden Hindernisse, machen kleine Wettbewerbe.

Station 3 – Schneewanderung



Tief sinken beim Gehen durch den Schnee alle ein und kommen nur mühsam vorwärts. Es werden Hindernisse überwunden, Hänge erstiegen (z. B. leicht schräg gestellte Weichbodenmatten, Bänke ...).

Station 4 – Schanzenspringen



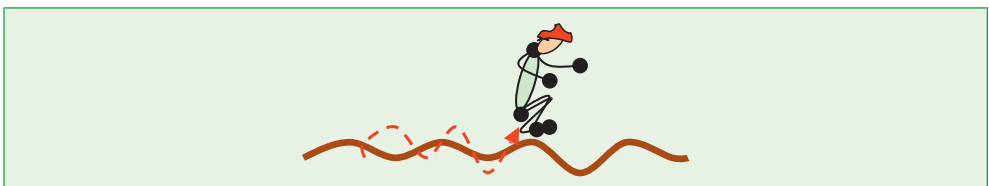
Anlauf über eine Kastentreppe mit weitem Sprung auf eine Weichbodenmatte, auf der unterschiedliche ‚Weiten‘ in Form von Buchstaben oder Zahlen aufgezeichnet sind, die getroffen werden sollen (die Zahlen sollen dann addiert oder es soll mit dem getroffenen Anfangsbuchstaben ein Wort gebildet werden).

Station 5 – Eishockeyspielen



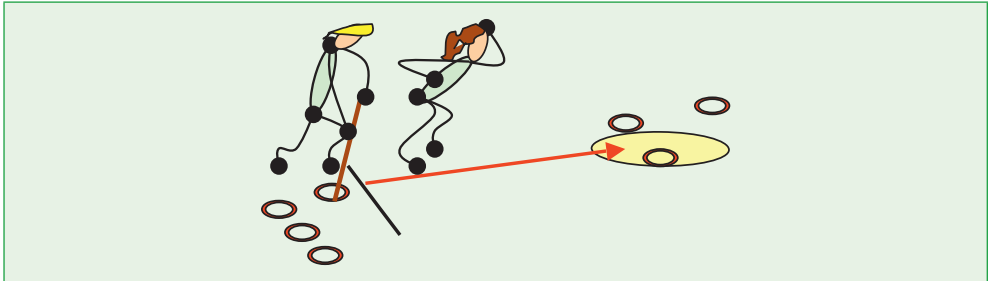
Sich auf zwei Teppichfliesen fortbewegen und mit einem Hockeyschläger einen kleinen Ball oder mit einem Stab einen Ringtennisring um Hindernisse bewegen oder in Tore schießen.

Station 6 – Slalomabfahrt



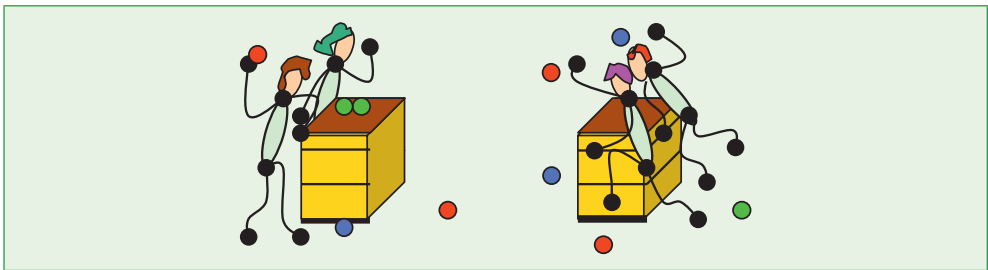
Mit geschlossenen Beinen nach rechts und links über ein ausgelegtes Tau springen.

Station 7 – Eisstockschießen



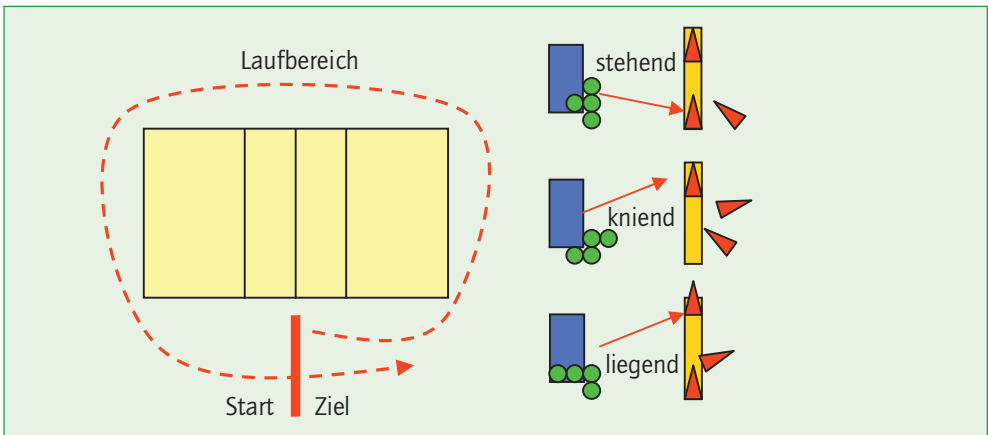
Gummipucks, Eisenfüße von Malstangen, Ringhockeyringe (mit einem Stab ‚geschlezt‘) in einen weit entfernten Kreis treffen.

Station 8 – Schneeballwerfen



Hinter Kästen versteckt darf mit kleinen Weichbällen oder Schaumstoffbällen auf Mitspieler geworfen werden.

Station 9 – Biathlon



Nach einer oder mehreren Runde(n) – z. B. um das Volleyballfeld – sollen von einer Matte aus liegend, kniend, stehend Markierungskegel abgetroffen werden, die auf einer Bank aufgereiht sind. Getroffene Kegel müssen wieder aufgestellt und Bälle zurückgelegt werden. Bei Fehlschüssen muss eine kurze ‚Strafrunde‘ gelaufen, ein Basketballtreffer erzielt, über eine Bank balanciert ... werden.

Die Gruppengröße orientiert sich dabei an der Schülerzahl und der Anzahl der Stationen; die Kinder wechseln dabei die Stationen selbstständig (dann sollte es mehr Stationen als Gruppen geben) oder auf ein Zeichen der Lehrkraft.

Einige weitere Beispiele für Themen, die so oder in ähnlicher Weise erarbeitet werden können:

Ein Unfall ist geschehen

- Zwei Omnibusse (z. B. leere Mattenwagen) sind zusammengestoßen.
- Polizei, Feuerwehr, Krankenwagen (mit entsprechenden Sirenentönen) eilen herbei.
- Verletzte werden geborgen und kommen ins Krankenhaus (zwei hintereinander stehende ‚Träger‘, die Sanitäter, halten zwei Stäbe, in die sich die Verletzten zum Abtransport ins Krankenhaus einhängen können).
- Die Busse werden abgeschleppt, repariert und fahren danach wieder ihre Runden.
- ...

Im Zirkus

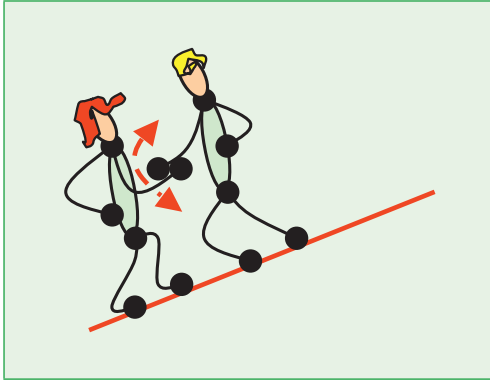
- Clowns treten auf.
- Dressierte Tiere treten auf, die Kunststückchen vorführen können (z. B. durch einen Reifen springen, auf den ‚Tatzen‘ stehen, ‚Männchen‘ machen).
- Trapezkünstler schwingen am Tau.
- Einige können geschickt mit Bällen umgehen oder sie gar jonglieren.
- ‚Fliegende‘ Menschen zeigen ihre Kunst.
- Balanceakt über dem Abgrund (schwierige Balanceübung).
- Eine Menschenpyramide wird gebaut.
- ...

Durch den Dschungel

- Bäume und Felsen (Kästen, Barren ...) müssen überwunden werden.
- Reißende Flüsse müssen in ‚Einbäumen‘ überquert werden (Rollbrett und Seil).
- Über Schluchten balancieren wir auf schmalen Brücken (z. B. Reckstange auf zwei Kästchen).
- Kletternd bezwingen wir Felswände (z. B. von Kletterstange zu Kletterstange).
- Manchmal schwingen wir uns von Baum zu Baum (Mit Hilfe der Taue/Ringe von einem Kasten auf den anderen schwingen).
- Wir konstruieren ein Baumhaus (z. B. mit hohen Kästen und einer Weichbodenmatte).
- ...

Das Gleichgewicht halten (Jeweils mehrfach wiederholen)

Fuß hinter Fuß



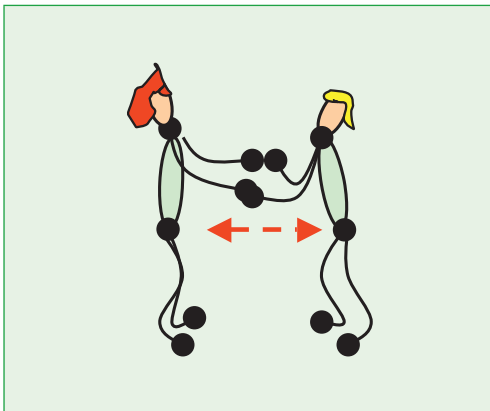
Zwei Schüler stehen sich auf einer Hallenlinie gegenüber; ihre Füße stehen dabei, ein Fuß exakt hinter dem anderen, genau auf der Linie.

Mit der jeweils rechten Hand versuchen sie nun, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen. Die andere Hand wird dabei auf dem Rücken gehalten.

Mögliche Varianten

- Mit der jeweils linken Hand ...
- nur mit einem Zeigefinger.

Hand gegen Hand



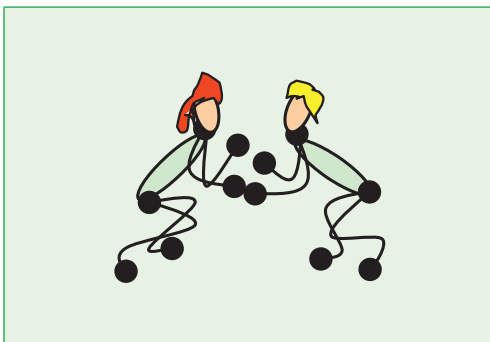
Zwei Schüler stehen sich in etwas mehr als Armlänge Abstand gegenüber; die Füße parallel im sicheren Stand fest auf dem Boden. Die Handflächen beider Schüler sind nach vorne gerichtet und berühren einander.

Durch Drücken und Nachgeben versuchen beide, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Variante

- Nur die Fingerkuppen der Schüler berühren sich.

In der Hocke – ‚Hahnenkampf‘



Zwei Schüler hocken sich gegenüber. Beide Handflächen sind nach vorne gerichtet. Hin und her hüpfend versuchen sie nun, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer bleibt in der Hocke? Wer muss abrollen?

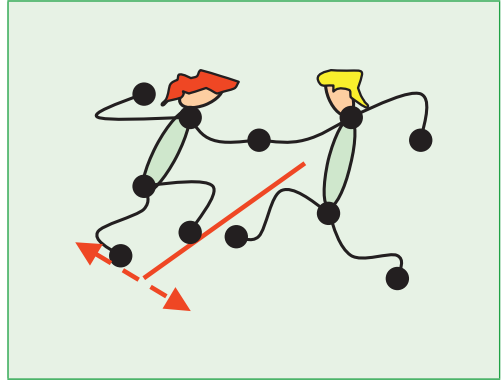
„Kraftspiele“ 1:1 (Jeweils mehrfach wiederholen)

Einfache Zieh,Kämpfe‘

Zwei Schüler stehen sich, getrennt durch eine Linie (Hallenlinien benutzen), gegenüber. Sie versuchen, sich gegenseitig über diese Linie zu ziehen.

Mögliche Varianten

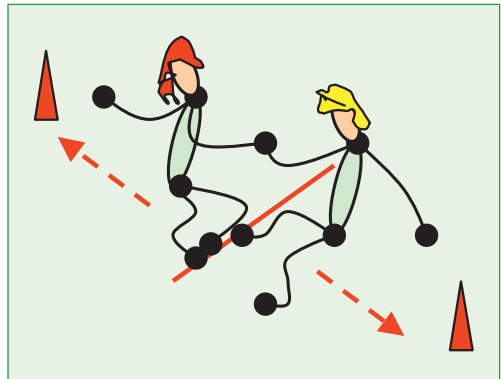
- Sie fassen sich an einer Hand.
- Sie halten sich an beiden Händen fest.
- Sie halten sich an beiden Händen – dabei wird jeder durch einen Partner unterstützt, der die Arme um die Hüfte des Vordermanns geschlungen, mitzieht.



Das Markierungshütchen erreichen

Organisation wie oben, aber in ‚erreichbarer‘ Entfernung steht hinter jedem Schüler ein Markierungshütchen.

Wer erreicht gegen den Widerstand des Mitschülers ‚sein‘ Markierungshütchen?



Hinein in den Kreis

Zwischen zwei Schülern, die sich an den Händen fassen, liegt ein Reifen.

Wer kann den andern so ziehen oder schieben, dass dieser in den Reifen treten muss?

