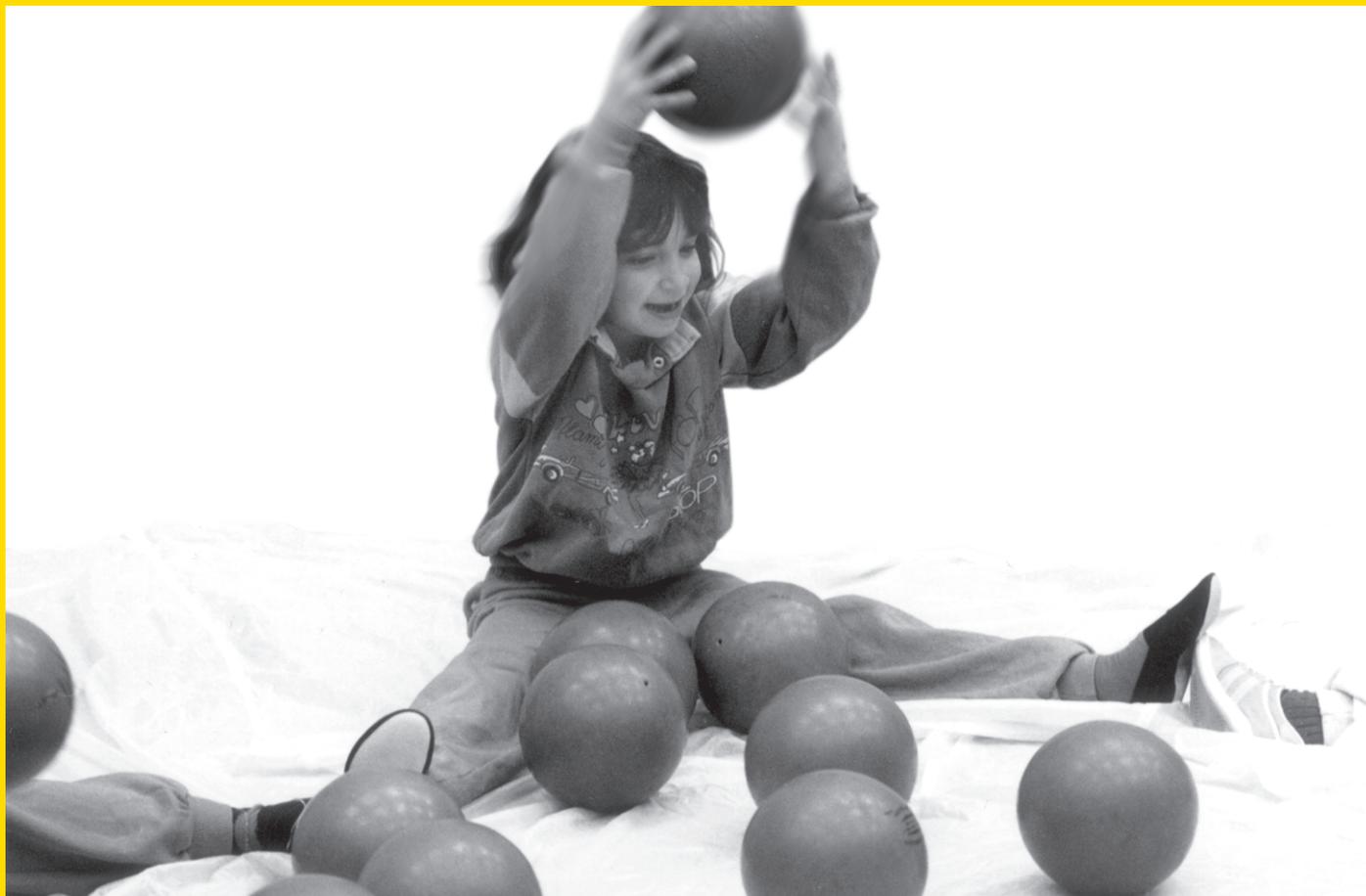


5

Lehrmittel Sporterziehung Band 3 Broschüre 5

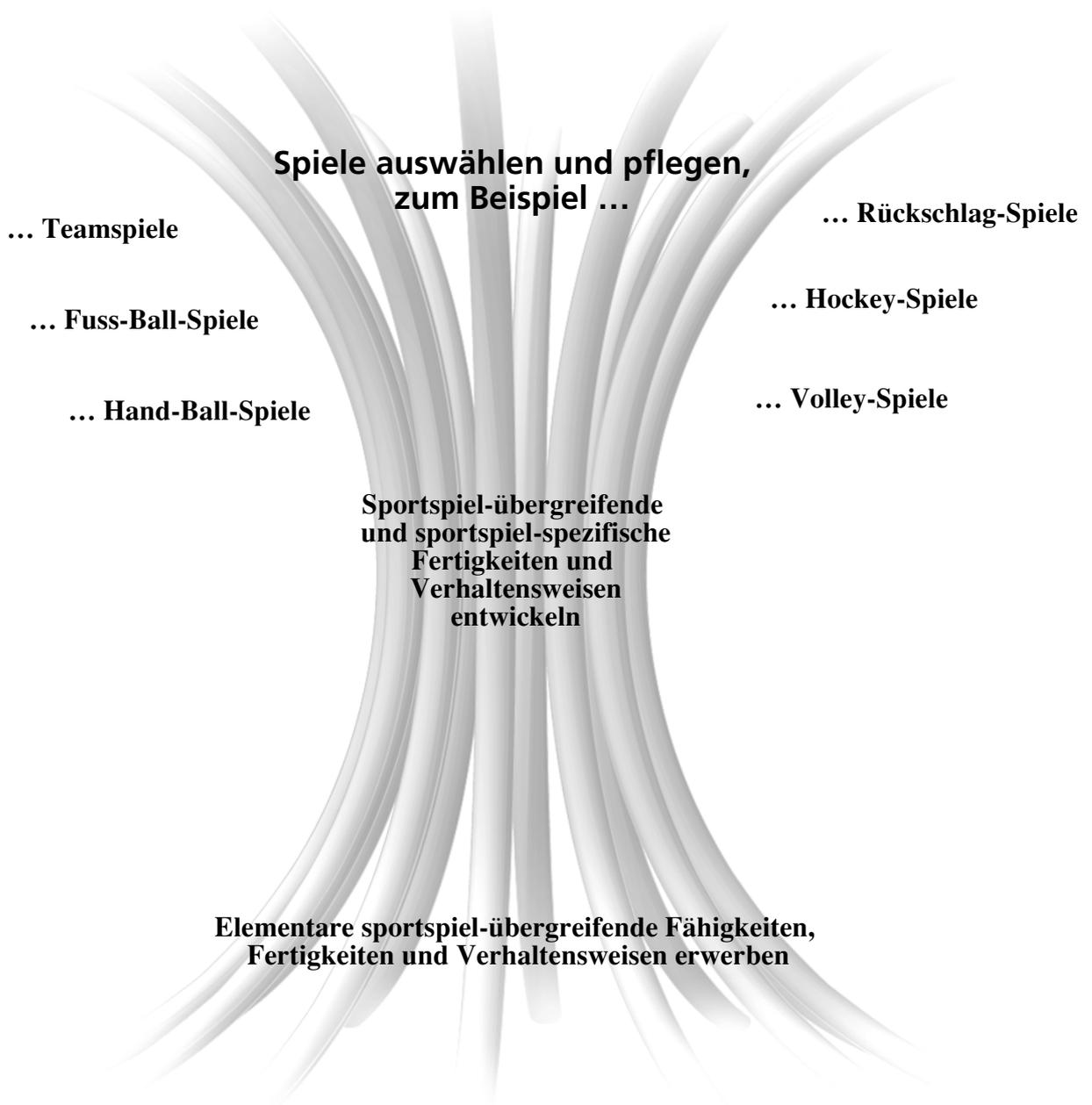


Spielen

SPORTERZIEHUNG
EDUCATION PHYSIQUE
EDUCAZIONE FISICA
EDUCAZIUN FISICA



Broschüre 5 auf einen Blick



Die Kinder entwickeln ihre individuellen spielspezifischen Fähigkeiten (z.B. Spielverständnis), Fertigkeiten (z.B. Werfen und Fangen) und Verhaltensweisen (z.B. Fairness, Teamfähigkeit) und erleben Spielen als etwas Spannendes, Attraktives und Befriedigendes.

Schwerpunkte 1.–4. Schuljahr: ➔ Vgl. 3. Umschlagsseite, am Schluss dieser Broschüre.

Schwerpunkte in den Stufenbänden 2–6

- Allein, zu zweit und in der (kleinen) Gruppe spielen
- In originellen Spielräumen, mit attraktivem Spielmaterial, in mehrheitlich offenen Spielsituationen Entdeckungen und grundlegende Spielfähigkeiten erwerben
- Spiellandschaften, Lauf-, Neck-, Sing- und Fangspiele erleben



Vorschule

- In offenen Spielsituationen eigene Formen und Spielregeln entwickeln und anwenden
- Regeln gemeinsam aushandeln, akzeptieren und einhalten
- Gemeinsam bekannte Spielformen erweitern oder variieren
- Vielfältige materiale, räumliche und zeitliche Spielerfahrungen sammeln
- Sich in ein Team einordnen und fair mitspielen



1.–4. Schuljahr

- Einfache technische und taktische Elemente sportspiel-übergreifend lernen, vielseitig anwenden und gestalten
- Grundlegende Spielregeln entwickeln
- Einige Sportspiele in einer schulgemässen Form spielen
- Sich in ein Team einordnen und fair spielen



4.–6. Schuljahr

- Spielerische Grundhaltung und faires Verhalten pflegen
- Sportspiel-übergreifende Fertigkeiten üben
- Andere Spiele – auch aus fremden Kulturen – spielen
- Umgang mit Gewalt, Aggression, Fairness, Spielregeln, schwachen Spielerinnen oder schwachen Spielern thematisieren
- 1-2 Sportspiele schwerpunktmässig ausüben



6.–9. Schuljahr

- Einige Team-Sportspiele über längere Zeit intensiv pflegen
- Technische und taktische Fähigkeiten anwenden und gestalten
- Im Interesse der gesamten Spielgruppe fair spielen
- Neue und alte Spiele (wieder) entdecken und gestalten



10.–13. Schuljahr

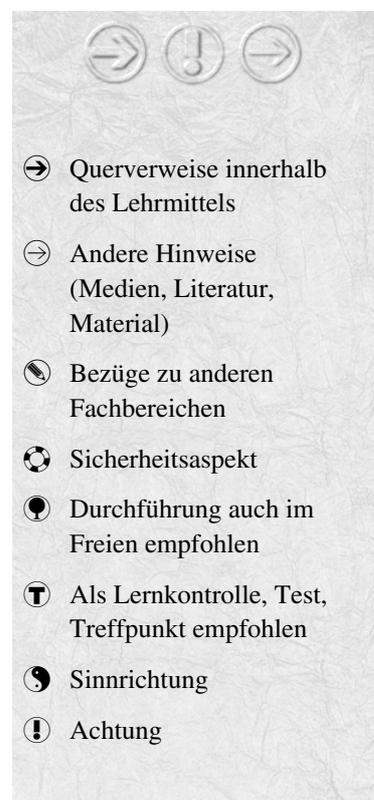
- Das Sportheft enthält Hinweise und Anregungen zu folgenden Themen: Spielideen für die Freizeit, Spielregeln, Spielmaterial, Jonglieren, Fairness usw.



Sportheft

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2
1 Spielobjekte kennen lernen	
1.1 Chiffon-Jongliertücher	4
1.2 Ballone	5
1.3 Speckbrett	6
1.4 Minitennis	7
1.5 Hacky-Sacky-Jonglierball	8
2 Hand-Ball-Spiele	
2.1 Rollen und Tragen/Werfen/Prellen	9
2.2 Prellen	10
2.3 Ballkunststücke	12
2.4 Ziele treffen	13
2.5 Zehnerlei	14
2.6 Miteinander spielen	15
2.7 Matten-Ball-Spiele	16
2.8 Volley-Ball-Spiele	17
3 Fuss-Ball- und Hockey-Spiele	
3.1 Ballgefühl mit den Füßen entwickeln	18
3.2 Fuss-Ball-Spiele	19
3.3 Hockey-Spiele	21
4 Teamspiele	
4.1 Spielteams bilden	23
4.2 Leistungsunterschiede im Spiel	24
4.3 Übersicht im Spiel gewinnen	25
4.4 Brennball-Spiele	26
4.5 Völkerball-Spiele	28
4.6 Linien-Ball-Spiele	30
5 Wie spiel(t)en andere	
5.1 Alte Spiele – neu entdeckt	31
5.2 So spielten unsere Eltern	32
5.3 Andere Länder – gleiche Spiele?	33
5.4 Bekannte Spiele verändern	34
6 Spielobjekte selbst herstellen	
6.1 «Mein» Spielgerät	35
6.2 Der Ballonball: So wird er gemacht	36
6.3 Mit dem Ballonball spielen	37
6.4 Volleybrett: So wird es gemacht	38
6.5 Mit dem Volleybrett spielen	39
Verwendete und weiterführende Literatur/Medien	40



Einleitung

Spielfähigkeiten und -fertigkeiten entwickeln

Spielen bedeutet für Kinder Spannung und ganzheitliches Erleben. Dabei entwickeln sie spielspezifische Fähigkeiten, wie das Verstehen der Spielregeln und das Reagieren auf Spielsituationen (z.B. Freilaufen, peripheres Sehen...) sowie besondere Fertigkeiten (z.B. Werfen, Fangen, Dribbeln...). Aus erzieherischer Sicht ebenso wichtig sind übergreifende Fähigkeiten wie soziales Verhalten und Fairness auf dem anspruchsvollen Entwicklungsweg vom Nebeneinander- und Gegeneinanderspielen. Im Rahmen der *Spielerziehung* sollten die Kinder die neuen (Spiel-)Handlungen eigenständig erproben können und dazu genügend Übungs- bzw. Spielzeit erhalten. So werden die *Spielfähigkeiten* und *-fertigkeiten* am besten gefördert.

➔ Selbstbestimmtes Handeln:
Vgl. Bro 1/3, S. 12 und
Bro 1/1, S. 54 ff.; Spielfähigkeit:
Vgl. Bro 5/1, S. 6

Offene Lernsituationen inszenieren und arrangieren

- Es ist ideal, wenn jedem Kind ein eigenes Spielobjekt (Ballon, Ball, Ballonball, Softball, Tennisball etc.) zur Verfügung steht, weil damit die Übungsintensität hochgehalten werden kann. Es ist aber auch notwendig, dass die Kinder Situationen begegnen, in denen sie das Spielobjekt mit andern teilen und sich gegenseitig unterstützen müssen.
- Die Kinder sollen mit Spielaufgaben angeregt werden, von- und miteinander zu lernen und Spielsituationen mitzugestalten.

Angepasste Spielobjekte wählen

Mit relativ schweren und harten Bällen ist es für manche Kinder schwierig umzugehen. Luftballone hingegen schweben beinahe in Zeitlupe. Sie lassen den Kindern Zeit. Schaumstoffbälle fliegen zwar schon wesentlich schneller, sind dafür aber noch leicht und weich. Kleine Bälle lassen sich einfacher in der Hand halten und eignen sich deshalb für das Werfen. Grosse können gut gestossen und z.T. auch besser gefangen werden.

Individualisieren und differenzieren

In ein und derselben Klasse befinden sich sowohl Kinder, die schon gut «ballgewöhnt» sind, wie auch andere, die ein Prellen, Dribbeln, Werfen und Fangen noch kaum kontrollieren können. Wenn diese Kinder den Ball im Spiel hauptsächlich als Bedrohung erleben, wenn sie von ihren Spielpartnern immer wieder mit Hilfe des Spielobjektes «gejagt» werden, so kann es nicht erstaunen, dass sie «ballscheu» bleiben (oder werden). Einige Kinder werden es also schätzen, für sich allein längere Zeit zum Üben mit dem Spielobjekt zu erhalten, während andere bereits auf das Wettspielen in Kleingruppen (1 gegen 1; 2 gegen 2; 3 gegen 3) hin drängen.

➔ Allein – zu zweit – in der Gruppe spielen:
Vgl. Bro 5/1, S. 10



Viele Varianten eines Grundmusters ermöglichen

Es ist wichtig, dass die Kinder den Spielobjekten auf variantenreiche Art begegnen können: Links und rechts, mit Füßen und Händen spielen, mit zusätzlichen Beobachtungsaufgaben... So wird es ihnen gelingen, die spezifischen (Flug-)Eigenschaften zu erkennen. In jeglicher Art von Wettspielen (Paar- oder Teamspielen), wo schnell und geschickt reagiert werden muss, kann den Kindern ein vielfältiges Bewegungsrepertoire von Nutzen sein.

Spielverständnis aufbauen

Das Hauptziel der Spielerziehung ist einerseits die Erhaltung und Förderung der Spielfreude durch das Entwickeln eines erfolgversprechenden Bewegungsrepertoires (vgl. Spielfähigkeit) und andererseits das Aufbauen eines der jeweiligen Spielsituation angepassten *Spielverständnisses*. Die Kinder sollen bestimmte Verhaltensweisen wie faires Umgehen miteinander, das Beobachten des Spiels, Reagieren auf das Spielgeschehen, Sich-Freilaufen und Anbieten, Decken... lernen. Dabei bewährt sich bei der Wahl der Spielformen die Reihenfolge «allein» – «zu zweit» – «in der Gruppe».

➔ Allein - zu zweit - in Gruppen: Vgl. Bro 5/1, S. 10 ff.

Zum fairen Miteinander-Spielen anleiten

Der hohe Prestigewert, den das Siegen bei manchen (Kindern) hat, fordert sie heraus, intensiv zu spielen. Oftmals wird mit letztem Eifer gespielt. Wenn dies jedoch nicht ausreichen sollte, werden die Spielregeln (bloss ein klein wenig) überschritten: Die Abwurflinie wird ab und zu missachtet, Laufwege werden nicht eingehalten, kaum sichtbar abgekürzt. Weil vieles von vornherein vielleicht nicht eindeutig festgelegt wurde, schauen (fast) alle Beteiligten grosszügig darüber hinweg. Als Folge davon wird bald nur mehr jener Regelverstoß geahndet, der zu offensichtlich ist. Im Grauzonenbereich wird weiterhin um Vorteile «gestritten». Im Sinne eines fairen Miteinander-Spielens müssen die Spielregeln immer wieder auf die neue Situation hin überprüft werden und sinnvoll an die Verhältnisse angepasst werden. Die Kinder müssen lernen für ihr Spielverhalten schrittweise Verantwortung mitzutragen. Die Lehrperson ist im speziellen gefordert, v.a. den Sportbegeisterten aufzuzeigen, dass die Regeln der grossen Sportspiele – des «richtigen Spielens» – nicht unbedingt (schon jetzt) für alle sinnvoll sind. So spielen wir in der Schule vorzugsweise auf kleinen Feldern mit weniger Spielern, was allen Kinder mehr Kontakte zum Spielobjekt ermöglichen soll.

➔ Miteinander – füreinander: Vgl. Bro 1/1, S. 22

Anregungen für die Spielerziehung

- *Wahl der Spielobjekte*: Weiche Bälle, die leicht gefangen werden können: Softbälle, Wasserbälle mit wenig Luftfüllung, Reissäckli, mit Zeitungspapier gestopfte Plastik-Tragtaschen verwenden.
- *Gruppengrösse für das Zusammenspiel*: Bei mehr als drei Mitspielern werden die Kontakte zum Spielgerät zu kurz und die emotionale Bindung zum Mitspielenden zu klein; deshalb häufig in Kleingruppen spielen.
- *Spielfeldgrösse und Abstände*: Je nach Geschick im Umgang mit dem Spielobjekt kann die Feldgrösse anwachsen. Im gleichen Spielfeld sollten sich vorerst aber keine Spieler anderer Gruppen befinden.
- *Regeln*: So wenig wie möglich – so viel wie nötig. Im Gespräch die wichtigsten (2–3) Regeln festlegen und sie auch durchsetzen. Es kann einer Spielgruppe überlassen werden, zusätzliche Regeln zu entwickeln. Die Kinder sollen lernen, dass Fairness nicht an einen Spielleiter delegiert werden kann.
- *Spielgestaltung*: Wo hat der oder die andere ihre Stärken, die sie zum Nutzen aller einbringen kann? Das jeweilige Spiel so anpassen, dass alle gerne mitspielen wollen!
- *Fairnesspreis*: Ein von den Kindern selbst hergestellter «Pokal» wird einzelnen Kindern oder Teams für besonders faires Verhalten abgegeben.

➔ Spiele entwickeln, z.B. vom Mattenfeld zum Spielfeld: Vgl. Bro 5/3, S. 16; Spiele durchführen: Vgl. Bro 5/1, S. 14

1 Spielobjekte kennen lernen

1.1 Chiffon -Jongliertücher

Leichte Tücher (aus Chiffon oder Kunstseide), ca. 40 x 40 cm gross haben den Vorteil, langsam zu Boden zu sinken. Das Fallen lässt sich so gut beobachten. Es ist einfach, zuzugreifen und die «Fallschirme» abzufangen. Sanfte Musik fördert feine Bewegungen.

Werfen und Fangen in Zeitlupe

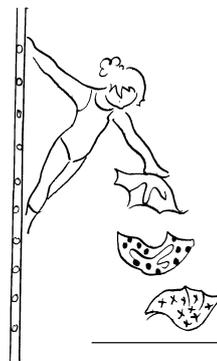
Der Schleier fällt: Wie schnell darf man sich bewegen, ohne dass der Schleier vom Kopf (von der Hand, Brust ...) auf den Boden fällt? Fallende Schleier mit dem Unterarm, dem Oberschenkel, dem Fussrist oder einfach mit der Hand auffangen.



☞ Textiles Werken: Stoffzuschnitt mit Zick-Zack-Schere

Die Blätter fallen: Ein Kind lässt sein Tuch fallen. Dazu ist es in die Höhe (Sprossenwand, Schwedenkasten, Galerie) gestiegen. Die Spielpartnerin kniet oder sitzt und fängt das Tuch, das wie ein Blatt vom Baum fällt, auf und reicht es wieder hinauf. Rollenwechsel.

- A (oben) wirft B das Tuch einmal nach links, dann wieder nach rechts zu. B fängt mit der rechten bzw. linken Hand. Aufgaben wechseln.
- B darf die Augen erst auf Zuruf öffnen.
- Der Wind bläst das Blatt fort: A zerknäult das Tuch und wirft es von hinten über B nach vorne. B reagiert und versucht, es aufzufangen.



Wie Schneeflocken: Die Kinder werfen ihr Tuch mit einem lauten «Hui!» hoch hinauf und versuchen, es wie «Schneeflocken» mit dem Gesicht (Rücken, Fuss oder der Brust...) wieder aufzufangen.

- Gelingt es, die Schneeflocke hinter dem Rücken blindlings oder zwischen den gegrätschten Beinen hindurch nach hinten greifend aufzufangen?
- Schneemann: Vier Kinder bewerfen einen Schneemann mit ihren Tüchern so, dass möglichst viele «Schneeflocken» an ihm hängen bleiben. Mal verhält er sich kooperativ, mal weicht er den Schneeflocken aus.

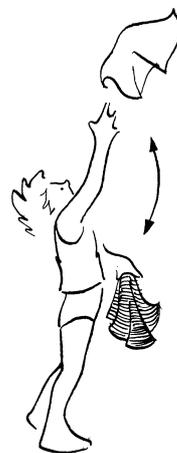


☞ Realien: Wie sehen Schneeflocken aus?

☞ Schneespiele: Vgl. Bro 6/3, S. 19 ff.

Jonglierkünstler: Jedes Kind nimmt ein rotes Tuch in die rechte Hand und ein weisses in die linke. Gleichzeitig beide Tücher in die Höhe werfen und wieder fangen. Abwechselnd das eine, dann das andere hochwerfen und wieder fangen.

- Wie geht es am besten? Wo schaut man am besten hin; nach oben, nach unten oder geradeaus?
- Tücher regelmässig werfen: rechts-links-rechts...
- Die Tücher übers Kreuz, d.h. von der rechten in die linke bzw. von der linken in die rechte Hand werfen.
- Fehl-Kunst-Griff: Alle glauben, die Fängerhand greife daneben, doch sie umkreist das Tuch absichtlich einmal, um dann erst zuzupacken.
- Eine Hand – zwei Tücher: Das erste Tuch hochwerfen, kurz vor dem Fangen das zweite hochwerfen, das erste fangen und sofort wieder hochwerfen usw.
- Gelingt es, zu zweit mit je einer Hand, drei Tücher gleichzeitig in der Luft zu halten?



☞ Rhythmus hilft.

⚠ Die Tücher fliegen in einer liegenden Acht.

☞ Kunststücke individuell ergänzen und vorzeigen lassen.

☞ Bei Windstille diese Formen auch im Freien spielen.

1.2 Ballone

Ballone sind leicht und fliegen langsam. Dadurch erhalten die Kinder beim Spielen mit Ballonen Zeit zum Reagieren. Erfolge beim Treffen und Fangen stellen sich damit leichter ein, so dass die Kinder stufenweise geschickter werden. Die Spielfreude ist den Kindern bald anzusehen.

Ballone fliegen langsam und springen sanft vom Boden ab.

Wie ein Seelöwe: Federleicht lassen sich Ballone balancieren. Gelingt es,

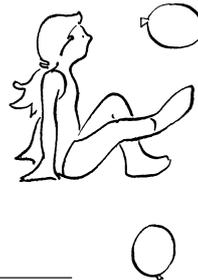
- den Ballon auf einer Fingerspitze oder auf der Nase zu balancieren,
- den Ballon vom Kopf auf eine Schulter zu leiten und dann wieder zurück auf den Kopf fliegen zu lassen,
- sich liegend um die Längsachse zu drehen und dabei immer den Ballon auf dem Kopf zu balancieren,
- den Ballon mit einem Finger anzutippen und dann von Finger zu Finger tanzen zu lassen?



🔗 Werken: Ballon-Bälle herstellen und verwenden:
Vgl. Bro 5/3, S. 36 f.

Zeitlupe: Wiederholt den Ballon mit den Händen, den Füßen oder dem Kopf fein antippen. Dazwischen verschiedene Stellungen einnehmen: liegen, sitzen, gehen, drehen... und dabei immer den Ballon hochspielen.

- Nach jeder Berührung soll ein anderer Ballon gespielt werden. Zuerst in kleineren Gruppen von 3–4 S erproben.
- Wie viele Ballone kann eine Gruppe gleichzeitig durch Antippen in der Luft halten, ohne dass einer auf den Boden fällt?



➔ Zu Musik: z.B. VANGELIS. Antarctica (Vgl. Lit. Bro 5/3, S. 40) oder irgendeine Meditationsmusik mit sphärischen Klängen

Ballonfahrt: Die Kinder schlagen den Ballon mit der offenen Hand über dem Kopf oder vor dem Körper und treiben ihn so vorwärts. Die «Fahrstrecke» soll immer wieder die Wege anderer kreuzen. Acht geben auf die andern.

- In der Halle stehen Malstäbe. Es werden Ortsschilder von umliegenden Dörfern oder von (Schweizer-) Städten daran befestigt. Die Kinder «fahren» mit den Ballonen an verschiedene Orte. Die Gruppe Blau nach Lugano, Rot nach Genf, Grün nach...

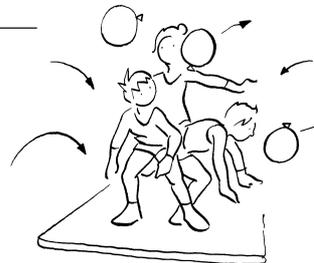


➔ Peripheres Sehen

🔗 Geografie: Wir machen uns ein Bild von unserer Umgebung, von unserem Kanton oder von der Schweiz.

Landeverbot: Zwei bis drei Kinder innerhalb eines Kreises, Mattenvierecks o.Ä. stehen ca. fünf «Ballonfahrenden» gegenüber. Diese beabsichtigen, trotz Verbot zu «landen». Gelingt es den Ballonfahrenden, den Ballon so anzutippen, dass er – trotz «Landeverbot» – im beabsichtigten Ziel auf den Boden fällt?

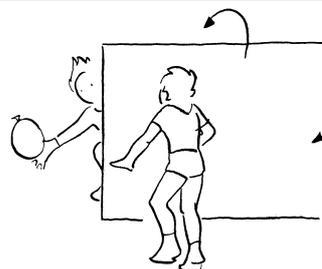
- Landefläche vergrössern; Art der Abwehr der Ballone einschränken, z.B. nur mit den Füßen.



🔗 Grenzabstände festlegen und Abwehrverhalten regeln, damit nicht ein Kind gleichzeitig mit der Hand abwehrt, wenn das andere den Ballon mit dem Fuss spielen will (Unfallgefahr!).

Ballonzuspiel: Zu zweit einander den Ballon über ein Hindernis (z. B. auf dem Transportwagen fixierte Schaumstoffmatte) zuspieren; mit der Hand schlagen, mit dem Kopf...

- Schlag, Lauf um das Hindernis, Schlag usw.
- Sich den Ballon durch ein hochgestelltes Schwedenkastenelement, zwischen den Schaukelringseilen, über eine gespannte Leine... zuspieren.



➔ Sich zu zweit den Ballon auch mit Schlaggeräten (Speckbrett, Goba-, Tennis-, Badminton- oder Tischtennisschläger) zuspieren.

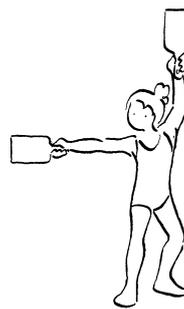
1.3 Speckbrett

Das Speckbrett eignet sich für vielerlei Spiele; es muss nicht nur Tennisschläger-Ersatz sein. Es kann im Werken selbst hergestellt und individuell gestaltet oder bemalt werden.

Mit dem Speckbrett kann man auch spielen.

Magnet: Speckbretter verbinden zwei Kinder miteinander. Die Verbindung ist magnetisch, d.h. beide halten die Bretter in ca. 5 cm Abstand parallel zueinander, ohne dass sie sich berühren. Ein Kind führt das andere.

- Kopfhörer: A hält beide Bretter wie Kopfhörer an die Ohren von B und führt B ohne zusätzliche Berührung.
- A und B klemmen zwischen den Brettern einen Ball ein. Beide bewegen sich, ohne den Ball zu verlieren.
- Kontakt: Den Ball prellen. Wenn er hochspringt, ihn mit den Brettern festzuklemmen versuchen.
- Paare: Kind A läuft und wird von B mit Signal-Winken (je ein Brettli in der linken und rechten Hand) zu einem Punkt geführt. Dabei balanciert A einen Ball auf einem Brett.

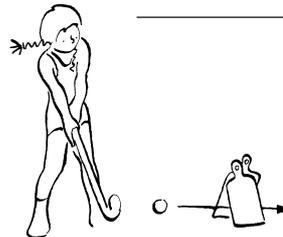


🕒 Realien: Was können Magnete bewirken und wo werden sie verwendet?

⚠️ Gegenseitig Rücksicht nehmen.

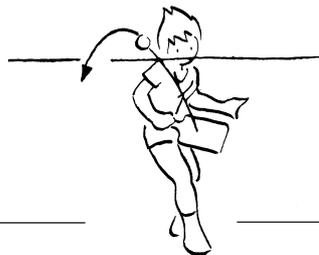
Mausefalle: Je zwei Bretter aneinander gestellt; bereit zuzuschnappen, wenn sie von einem Ball berührt werden. Die Kinder rollen Bälle durch diese «Fallen», die überall verstreut sind.

- Mit dem Fuss, Hockeyschläger oder Brett spielen.
- Distanz vereinbaren: Treffer = 1 Punkt; Falle fällt = eine Zusatzaufgabe lösen (z.B. eine Runde laufen).



Speckbrett-Tennis: Leine auf ca. 1 m Höhe gespannt. Je zwei Kinder spielen sich einen Softball zu. Vor dem Schlag den Ball 1-mal auf den Boden fallen lassen.

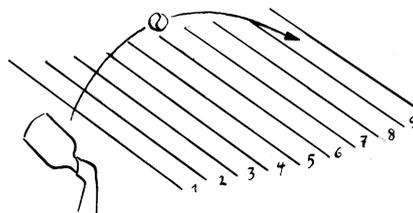
- Mit der linken, mit der rechten Hand spielen.
- Das Speckbrett mit beiden Händen halten.
- Ziele treffen: Reifen, Kreise, Bündel o.Ä.
- Kleine Wettspiele mit eigenen Regeln durchführen.



➡️ Minitennis-Spiele:
Vgl. Bro 5/3, S. 7

Hornussen: Ein Kind schlägt den Ball weit. Sein Spielpartner versucht, den Ball in der Luft abzufangen bzw. mit seinem Speckbrett «abzutöten». Je weiter der Ball fliegt, desto mehr Punkte erhält der Schläger.

- Linienball: Abschlag, von wo der Ball gestoppt werden konnte. Auf diese Art versuchen, den andern hinter eine Grenze zurückzudrängen.
- Brennball: Der Anschlag erfolgt mit dem Speckbrett. Auch zum Brennmal mit dem Brett zurückspielen.



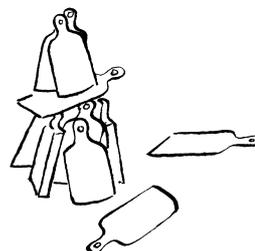
🏀 Genügend Platz; alle laufen in dieselbe Richtung.

🕒 Auch im Freien empfohlen.

➡️ Brennball:
Vgl. Bro 5/3, S. 26 f.

Speckbrett-Pyramide: Jedes Team baut eine Art «Kartenhaus» auf. Nicht die Höhe allein ist dabei entscheidend, sondern ebenso Form und Originalität.

- Einen magischen Kreis bauen: Ein Brett nach aussen, eines nach innen kippen usw.
- Kettenreaktion: Je zwei Bretter aneinanderstellen; eng anschliessend die nächsten zwei anfügen. Wer darf dem ersten Häuschen einen Schubs geben?



➡️ Als Beruhigung am Ende einer Lektion möglich.

1.4 Minitennis

Minitennis ist ein Wettkampfspiel für Jung und Alt, für Könner und Anfänger. Es wird mit Softball und Tennisschläger ausgetragen, ist einfach und kann ohne langes Üben gespielt werden. Meist können die Kinder einen Schläger ausleihen, ansonsten Speckbrett oder Volleybrett verwenden.

**Wir spielen «richtig»
Tennis: ein grosses
Spiel auf kleinem Feld.**

Kontrollschlag: Den Ball mit dem Schläger hochspielen, einmal auf den Boden fallen lassen und mit dem Schläger wieder weich auffangen.

- Vorhand- und Rückhandspiel im Wechsel.
- Den Schläger mit einer Hand/beiden Händen halten und den Ball mit Vorhand/Rückhand hochspielen.
- Zwei Kinder spielen sich den Ball gegenseitig im leichten Bogen mit einmaliger Bodenberührung zu. Dazwischen kann der Ball einige Male selber hochgespielt werden (= Kontrollschlag), um ihn nachher schön zuzuspielen.



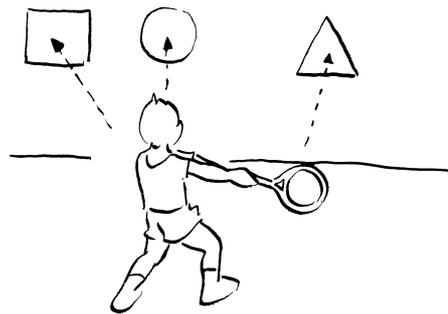
⇒ Spiel- und Spielmaterial:

- Softball, ca. 9 cm Durchmesser
- Spielfeld: ca. 5 auf 12 Meter
- Netz/Leine: ca. 1 m hoch
- Schläger: leichter, kurzer Griff

⇒ Der Kontrollschlag ermöglicht viele weitere Ballkontakte.

Wand-Spiele: Die Wand ist ein guter Spielpartner. Sie spielt den Ball immer zurück.

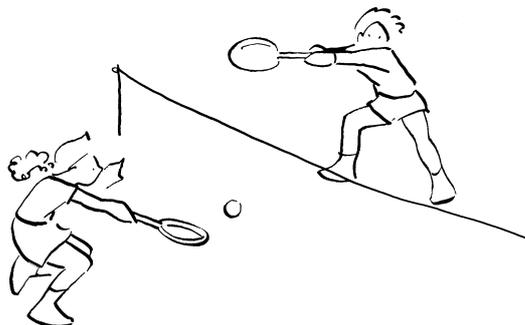
- Den Ball mehrmals auf eine bestimmtes Ziel spielen (Kreis, Viereck, Zeitungsblatt, aufgehängter Ballon...). Wie viele Treffer gelingen in 2 Minuten?
- Den Ball so spielen, dass er vor einer Bodenmarkierung (z.B. Linie, Leine, Springseil... ca. 3 m von der Wand entfernt) aufspringt.
- Gelingt es, ab und zu den Ball direkt (= Volley) zu spielen, bevor er auf den Boden fällt?
- Wandsquash: Zu zweit mit einem Ball abwechselungsweise an die Wand spielen. Wie viele Male kann der Ball an die Wand gespielt werden?



Spiel über ein Hindernis: Zu zweit sooft wie möglich über ein Hindernis (Netz, Leine...) spielen.

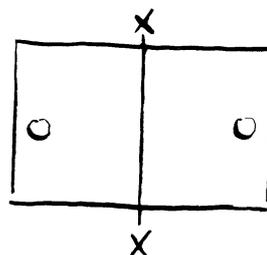
- Den ankommenden Ball einige Male selber hochspielen (Kontrollschlag) und dann in leichtem Bogen auf die andere Seite zurückspielen.
- Mit der Vor- und Rückhandseite probieren.
- Schwieriger: Ziele im Feld des anderen treffen (Reifen, mit Kreide gezeichnete Kreise... Wie lange braucht ihr für 5 Treffer?
- Einmal etwas längere, dann wieder etwas kürzere Bälle spielen.
- Genau dorthin spielen, wo das andere Kind steht bzw. nicht steht.
- Eigene Ziel- und Spielformen erfinden.

⚠ Lieber weich und genau als hart und daneben spielen!



Minitennis: Je zwei Kinder legen gemeinsam die Spielfeldgröße und die Spielregeln fest. Spiel auf 11 Punkte oder auf Zeit. Das Kind, welches die Auslosung gewinnt, beginnt mit dem Anspiel: Ball auf den Boden fallen lassen, dann zum Gegner spielen.

- Die nächste Partie wird mit demselben Spielpartner ausgetragen, aber mit einem gemeinsam vereinbarten Handicap (z.B. 3 Punkte Rückstand für den Gewinner des letzten Spiels).



⇒ Spielregeln gemeinsam festlegen bzw. verändern.

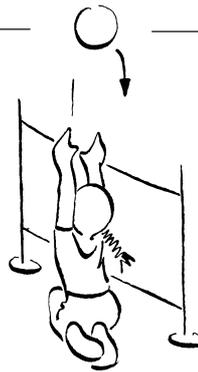
1.5 Jonglierball

Die Kinder sollen in Bezug auf Grösse, Gewicht, Struktur und Wirkung mit den verschiedensten Objekten spielen und dadurch ihre (Ball-)Geschicklichkeit verbessern (→ Jonglierbälle selber machen: Vgl. Bro 7/3, S. 12).

Ich bin angenehm weich. Mich kann man drücken, und ich laufe nicht weg!

Vorhang: Frottiertücher, die die Kinder zum Duschen dabei haben, mit Wäscheklammern ca. 10 cm ab Boden zwischen zwei Malstäbe spannen. Auf jeder Seite dieses Vorhanges kniet ein Kind. Ein Kind wirft einen Jonglierball verdeckt, fast senkrecht hoch, so dass er auf die andere Seite des Vorhanges fällt. Mit dem Oberkörper, der Mimik auch Würfe antäuschen. Der Ball darf nicht zu Boden fallen.

- Punktespiele mit 2–3 Bällen durchführen.
- Gelingt es, alle 3 Bälle gleichzeitig kreisen zu lassen, z.B. alle in die gleiche Richtung so, dass die gefangenen Bälle untendurch weitergereicht werden.
- Zwei Bälle oben durch werfen, einen unten durch reichen...
- Die Kinder bestimmen einen neuen Ablauf, z.B. unter Einbezug von Würfeln übers Kreuz...

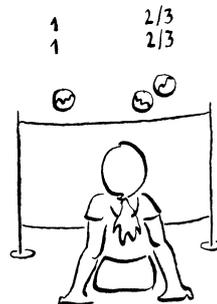


☞ Werken-Textil: Die Kinder häkeln sich ihre eigenen Bälle.

☞ Chiffon- Jongliertücher: Vgl. Bro 5/3, S. 4; Leintuch-Spiele: Vgl. Bro 2/2, S. 9 und Bro 5/2, S. 25

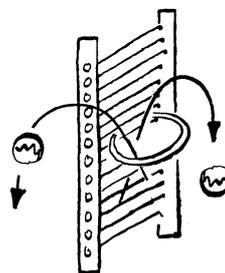
Auf Tuchföhlung: Die Kinder halten in jeder Hand einen Jonglierball. Die Bälle jeweils dem Tuch entlang, bis knapp über die Oberkante unregelmässig, z.B. einmal li, zweimal re hochwerfen. Der Partner beobachtet die Bälle, merkt sich den Ablauf und versucht, denselben anschliessend nachzuvollziehen.

- Erleichterung: Wenn es mit zwei Bällen noch zu schwierig ist, nur einen verwenden. Dafür evtl. auch übers Kreuz werfen.
- Die Bälle dürfen auch auf den Boden fallen. Dabei immer dieselbe Stelle treffen.



Durch den Reifen: Den Reifen so zwischen zwei Sprossen der Sprossenwand stecken, dass er mehr oder weniger horizontal vorsteht. Den Ball wie auf einer Acht kreisen lassen: z.B. von unten rechts her durch den Reifen übers Kreuz hochwerfen, links unten ausfangen und von dort wieder übers Kreuz durch den Reifen werfen usw. (rechts hoch – links fangen – links hoch – rechts fangen).

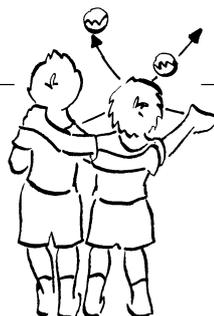
- Erleichterung: Je ein Kind steht links bzw. rechts vom Reifen. Die Bälle mit der äusseren Hand fangen und auch werfen. Dabei ab und zu die Seiten resp. die Hand wechseln.
- 2–3 Bälle kreisen lassen.



☞ Als Übungsstation geeignet. Reifen evtl. auch senkrecht festklemmen oder -binden.

Fast ohne Hindernisse: Zwei Kinder legen sich gegenseitig einen Arm über die Schultern. Die äussere freie Hand wirft und fängt den Ball. Kunststücke mit einem, dann mit mehreren Bällen erproben.

- Wurf von hinten unten über die Innenschulter, Fangen vor dem Körper.
- Im Vorwärtsgehen... Wie sieht eure «Show» aus?



☞ Vom fremd- zum mitbestimmten Handeln: Vgl. Bro 1/3, S. 12

2 Hand-Ball-Spiele

2.1 Rollen, Tragen, Werfen, Prellen

Wenn sich gleichzeitig vieles nebeneinander «abspielt», können die Kinder leicht die Übersicht verlieren. Es ist deshalb von Vorteil, die Feldgrösse und die Anzahl der Spielenden klein und überschaubar zu halten. Eine klare Spielorganisation (Spielfeldgrösse, Regeln usw.) ist wichtig!

Vorsicht – es wird eng!

Schau links–schau rechts: Die Kinder beachten, wer und was um sie herum in Bewegung ist! Entlang der Längskanten des Feldes ist die Hälfte der Kinder paarweise mit je einem Ball bereit, sie rollen sich diese über das Feld zu. Die Läufer durchqueren das Spielfeld und weichen den Bällen aus. Nur Bodenroller zählen! Getroffene wechseln die Rollen. Immer wieder von neuem beginnen, 10-mal oder während 5 Minuten.

- Wer getroffen wird, flattert mit den Flügeln und gackert, damit die «Ball-Roller» nicht weiter auf das «Huhn» zielen.
- In Paaren mit Handfassung laufen.
- Das eine Kind ist «blind wie ein Huhn» und wird geführt. Wird es getroffen?

Wenn ein Auto kommt

Wie es die Hühner machen, das weisst du doch.

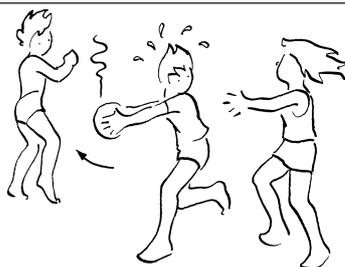
Sie müssen geschwind unbedingt auf die andere Seite noch.

Dass wir wie aufgeregte Hennen blindlings über die Strassen rennen, kann's das bei uns geben? - Nie im Leben!

Guggenmos J.

☞ Sich vielseitig orientieren: Vgl. Bro 7/3, S. 14

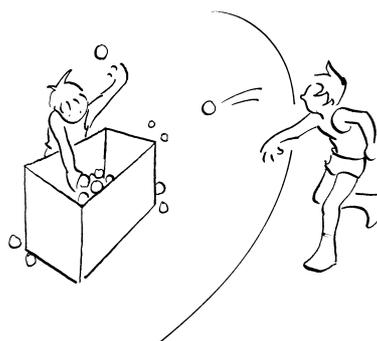
Heisse Kartoffel: Die Halle ist in mehrere Felder eingeteilt. In jedem Feld hat es etwa sechs Kinder und zwei Bälle. Die Ballträger versuchen, die andern Kinder mit dem Ball zu berühren. Die Berührten müssen die «heisse Kartoffel» (Ball) übernehmen. Jedes Kind versucht, sie so rasch wie möglich wieder loszuwerden, denn in unregelmässigen Abständen wird das Spiel unterbrochen. Wer im Moment des Abbruchs einen Ball trägt, wird Schiedsrichter für eine Runde.



⚠ Bei Unklarheiten entscheiden die Schiedsrichter.

Kasten ausräumen: Halle in 3 Spielfelder aufgeteilt, in drei Kreisen (Mittel-, Basketballkreise) befindet sich je ein Kasten. Welches Kind schafft es, alle Bälle aus einem 2-teiligen Schwedenkasten zu entfernen, während die restlichen Kinder versuchen, den Kasten immer wieder zu füllen. Regel: Ein Fuss muss im Kreis sein, wenn der Ball in den Kasten geworfen wird. Dadurch fliegen die Bälle nicht kreuz und quer (durch die Halle).

- Jedem Kasten wird ein Team zugeteilt. Man wirft gefundene Bälle nur bei den Gegnern in den Kasten. Wer hat am Schluss am wenigsten Bälle im Kasten?



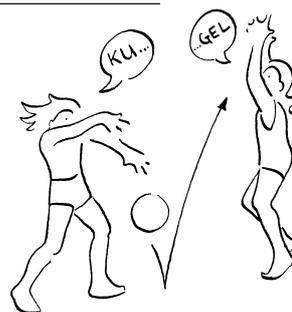
⚠ Gerangel um den Kasten durch Torraumkreis vermeiden.

☞ Verschiedene Bälle verwenden.

☞ Kästen mit verschiedenen Teambändeln markieren.

Silbenspiel: Ca. 4 Kinder (durchnummeriert) bilden eine Gruppe; pro Gruppe ein Ball. A rollt. Während der Ausholbewegung ruft A laut und deutlich eine erste Silbe, so. z.B. «Ku-». B versucht, ebenso deutlich die Silbe «-gel» zu rufen, bevor es den Ball stoppt.

- B könnte dem «Ku(h)»! aber auch die Silbe «-hir-» beifügen und den Ball sofort zurückrollen. In diesem Fall muss A mit «-te!» reagieren. Im Normalfall ruft B eine neue Anfangssilbe und rollt den Ball zu C...
- Jede richtig ergänzte Silbe ergibt einen Punkt. Wer sammelt im Team am meisten Punkte?
- Die Bälle prellen anstatt zu rollen.



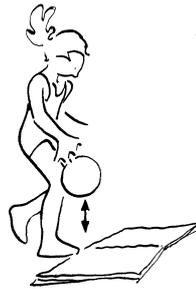
☞ Sprache: Trennen und Zusammenfügen

2.2 Pellen

Jeder Ball fordert uns auf, mit ihm zu spielen. Wir müssen uns aber seiner Grösse, seinem Gewicht anpassen. Wenn es gelingt, seine speziellen Eigenschaften zu nutzen, bereitet er uns Spass. Softbälle sind angenehmer aufzufangen, Hartbälle lassen sich besser prellen.

Pellen: Vor jedem Kind liegt ein Zeitungsblatt auf dem Boden. Sie versuchen, den Ball (links und rechts) so zu prellen, dass er immer auf das Blatt trifft.

- Erleichterung: Den Ball beidhändig prellen und nach jedem Pellen fangen.
- Einmal auf das Blatt prellen, einmal daneben usw.
- Eine Kleingruppe legt sich mit mehreren Blättern eine geschlossene Prellstrecke. Alle prellen von Blatt zu Blatt.
- Die Schwierigkeiten allmählich erhöhen: Hindernisse, grössere Distanzen, kleineres Ziel... einbauen.

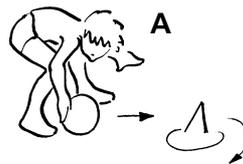


➔ Auch Teppichfliesen, Reifen, Fahrradpneus, Veloschläuche verwenden.

Ⓣ Prellparcours mit verschiedenen Schwierigkeiten

Pellen - Rollen: Alle A rollen den Ball um die Hindernisse herum und alle B prellen ihn auf einem Blatt.

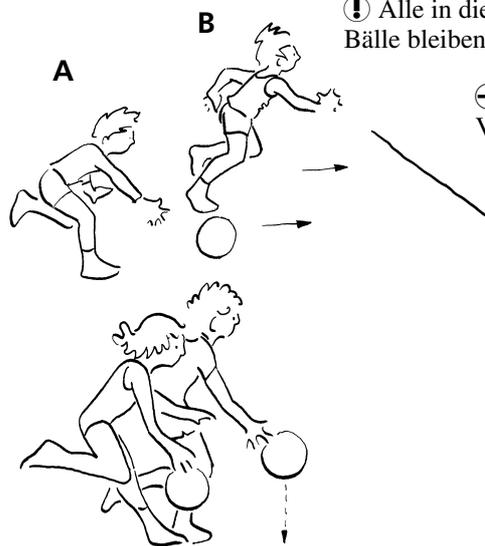
- Den Ball einem anderen Kind an einem Hindernis vorbei zurollen.
- Den Ball via Zeitungsblatt o.Ä. einem andern zupellen; beidhändig, einhändig, links und rechts.



➔ Den Ball mit den Füessen rollen: Vgl. Bro 5/2, S. 19

Pellen/Rollen - Reagieren: A rollt den Ball, B folgt. A lässt den Ball frei und läuft in Richtung Ziellinie. B übernimmt den Ball und versucht ihn, so an A vorbei zurollen, dass er A vor dem Ziel überholt.

- Reaktionsprellen: A prellt einen Ball an Ort, im Gehen oder Laufen. B versucht, den Ball zu übernehmen, ohne den Prellrhythmus zu verändern.
- Gelingt dies auch, wenn A sein Prellen überraschend unterbricht?
- Den Ball prellen und den aufspringen Ball zwischen A und B festklemmen, ohne dabei die Arme/Hände zu Hilfe zu nehmen. Sich fortbewegen, um die eigene Achse drehen, absitzen und aufstehen ohne den Ball zu verlieren?
- Wie viele Kinder können sich mittels eines Balles ankoppeln; prellen-ankoppeln usw.
- A prellt einen Ball frei um die Hindernisse. B versucht, A zu folgen.
- A prellt seinen Ball und schirmt ihn mit seinem Körper vor B ab. B seinerseits versucht, seinen Ball so zu prellen, dass er den Ball von A trifft.

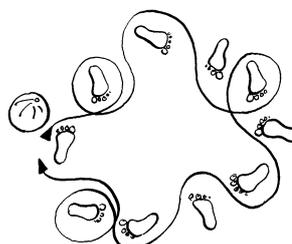


⚠ Alle in die gleiche Richtung; Bälle bleiben auf dem Boden.

➔ Schnell laufen: Vgl. Bro 4/3, S. 9 f.

Prell-Künstler: Stehend prellen die Kinder den Ball beidhändig um den Körper herum.

- Nur mit einer Hand im Wechsel.
- In einer Acht um die gegrätschten Beine prellen.
- Achterbahn: Eine Kleingruppe prellt 1-2 Bälle um ihre Füesse. Sie gestalten ihre Bahn und üben diese ein. Der zweite Ball soll dabei entweder immer im gleichen Abstand zum ersten bleiben oder aber diese einholen.



➔ Immer im Uhrzeiger- und Gegenuhrzeigersinn.

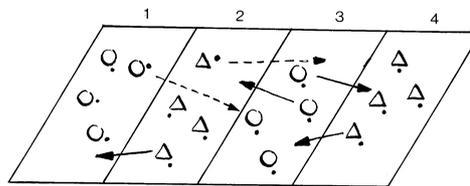
Zwillinge: Ein Kind macht Prellformen vor, sein «Zwilling» macht sie nach: A prellt ganz tief, B tut dies auch. Prellt A mit beiden Bällen, darf B dies anschliessend auch. Spielt A den Ball zu B, erhält er von B dessen Ball usw. Rollentausch.

- A läuft prellend einen Weg vor und kehrt zu B zurück. Jetzt geht B auf die gleiche Strecke.
- Zu zweit mit Handfassung, je einen Ball prellend umherlaufen. Ab und zu die Seiten wechseln.
- Zu zweit mit einem Ball und Handfassung: Das «Zwillingskind» so führen, dass es den Ball blind prellen kann.
- Zu zweit mit einem Ball und Handfassung: Die «Zwillinge» spielen (werfen und prellen) sich im Laufen mit der freien Hand den Ball zu.



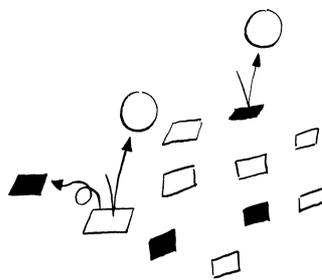
Prellfängen: Alle Kinder prellen einen Ball im Feld 1 und versuchen dabei, andere mit der freien Hand zu berühren. Wer jemanden erwischt, darf ins Feld 2 usw. bis ins Feld 4 aufsteigen. Wird ein Kind in den Feldern 2–4 berührt, muss es wieder absteigen. Wem gelingt es, ins Feld 4 aufzusteigen und auch dort zu bleiben?

- Die Klasse ist in Farbgruppen (Bündel) aufgeteilt: Wie viele Punkte hat die Gruppe nach 3 Minuten? Feld 4 = 4 Punkte, Feld 3 = 3 Punkte usw.
- Wechsel erst nach Berühren eines anderen Balles.



Schwarz-Weiss: Es liegen Kartonkärtchen verstreut; die Vorderseite ist weiss, die Rückseite schwarz. Zu Beginn sind schwarz und weiss ausgeglichen. Die Kärtchen, die man prellend trifft, dürfen umgekehrt werden. Die eine Hälfte der Klasse dreht die schwarzen, die andere die weissen. Nach einer gewissen Zeit stoppt die Lehrperson das Spiel. Die Kinder setzen sich auf den Ball. Wie viele weisse bzw. schwarze Kärtchen hat es nun?

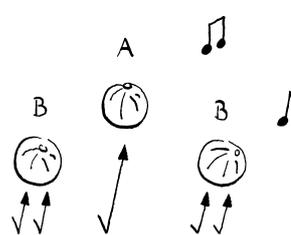
- Eigene Farbkärtchen dürfen verteidigt werden, indem man den Ball fortgesetzt aufs gleiche prellt.



➔ Zielen - Treffen:
Vgl. Bro 5/3, S. 13

Prellkonzert: Die Lehrperson (oder ein Kind) gibt ein Prell-Metrum vor. Die andern übernehmen es.

- Gruppe A versucht die Bälle im höchsten Punkt zu haben, wenn die Bälle von Gruppe B den Boden berühren.
- B prellt doppelt so schnell wie A.
- Innenfrontkreis: Nach 4-maligem, synchronem Prellen den Ball des Kindes zur Rechten übernehmen.
- Prellfolge in Kleingruppen: 8-mal Prellen an Ort mit ganzer Drehung, 4-mal Prellen links, 4-mal rechts, 4-mal langsam, 8-mal doppelt so schnell etc.

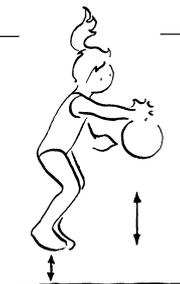


⊗ Bewegtes Lernen im Rechenunterricht: z.B. 2er-/3er-/4er-Reihe mit dem Bewegungs-Rhythmus üben.

➔ Zuerst Varianten einbringen, dann Kinder kombinieren lassen.

Ball-Ballett: Die Kinder prellen den Ball und hüpfen im gleichen Rhythmus.

- Gelingt dies auch in einer Seitwärts-Bewegung (z.B. Seitgalopp) oder gar in einer Vorwärts-Bewegung (z.B. Hopsenhüpfen)?
- Zu zweit rhythmisch prellen und den Ball wechseln.
- Eine Kleingruppe studiert ein «Ball-Ballett» ein.
- Eine kurze Folge zu Perkussionsmusik einüben.



➔ Musik, z.B. GUEM + ZAKA: «La forêt vierge»

Ⓣ Eine Bewegungsfolge mit Ball und rhythmischer Begleitung vorzeigen.

2.3 Ballkunststücke

Das Werfen und Fangen des Balles sind wichtige Elemente der allgemeinen Ballspielfähigkeit. Zuerst sollen die Kinder allein erproben, was sie anschliessend mit andern im Zusammenspiel benötigen.

Lass mich los -
auf und nieder;
ganz schön hoch -
ich komme wieder!

Schnell reagieren: Ball zwischen den Knien halten, eine Hand vor, die andere hinter dem Körper. Mit jedem Schritt die Hände wechseln. Ein regelmässiges, federndes Schreiten macht es einfacher.

- Den Ball beidhändig hinter den Knien halten, loslassen und beidhändig vor den Knien auffangen.
- Den Ball – von hinten zwischen den Knien hindurch – gegen eine Wand spielen (Handgelenke kippen) und den zurückspringenden Ball vor dem Körper fangen.
- Den Körper ganz nach links drehen, den Ball einhändig/beidhändig hochwerfen, rasch ganz nach rechts rotieren und den Ball fangen.



Prell-Bälle: Die Kinder prellen den Ball (beidhändig) kräftig auf den Boden. Sie bilden mit den Armen ein «Körbchen» (Kreis), durch das der Ball fallen soll; springt er wieder hoch, fangen sie ihn.

- Den Ball mit einem lauten «Hoop!» (Ausatmen) auf den Boden schmettern, damit er möglichst hoch springt. Springt er sogar bis zur Decke hoch?
- Den Ball aus dem Sitzen, Liegen etc. hochwerfen. Sind die Kinder schnell genug, um den Ball im Stehen fangen zu können?



⊗ Vorsicht, dass der Ball nicht von unten an die Nase springt!

➔ Reagieren/Starten:
Vgl. Bro 4/3, S. 9 f.

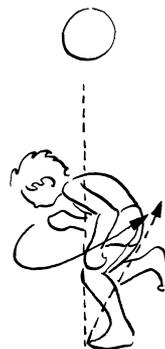
Flug-Bälle: A wirft den Ball so, dass B Zeit hat, die Flugbahn genau zu beobachten.

- Im höchsten Punkt der Flugbahn klatscht B, springt hoch... Die Kinder erfinden eigene Aufgaben.
- Den Drall des Balles in der Luft erkennen: Er dreht, dreht nicht, dreht stark rückwärts, langsam vorwärts.
- A wirft den Ball 10-mal hoch über ein Hindernis oder bloss in die Luft. B versucht einen Reifen so hinzulegen, dass der Ball hineinfällt.



Ball hochspielen: Die Kinder werfen den Ball hoch und schnappen ihn nach einmaligem Aufspringen auf dem Boden wieder. Während des Ballfluges Aufgaben lösen:

- Unten «durchtauchen»: Gelingt es, hin- und wieder zurückzulaufen?
- Den Boden x-mal berühren, dann den Ball fangen
- Den Ball hochwerfen und ihn im Sitzen, mit geschlossenen Augen, hinter dem Rücken, etc. fangen
- Den Ball hochwerfen. Mit der rechten Hand die Stirn kurz berühren, mit der linken gleichzeitig an den rechten Ellenbogen greifen; den Ball fangen, bevor er zu Boden fällt.
- Eine «Zusatzbewegungsfolge» so lange üben, bis sie beherrscht wird. Diese einem andern Kind zeigen. Kann es diese nachvollziehen? Gegengleich.



➔ Leichte Bälle verwenden (z.B. aufblasbare Bälle oder Ballonball): Vgl. Bro 5/3, S. 36 f.

Ⓣ Einen Ball 10-mal von der einen Seite über ein Hindernis werfen und auf der anderen Seite wieder fangen.

2.4 Ziele treffen

Eine spannende Spielidee, die den Kindern bekannt ist, wird aufgegriffen und in Form von Wurf- und Treffspielen umgesetzt: einen Schatz suchen und finden oder Memorykarten aufdecken.

Die Spielfeldlinien werden mit Farbe, Kreide, Seilen oder Klebeband von den Kindern selbst vorbereitet. Die Kinder vereinbaren nicht nur Abwurflinien, sondern können auch die Regeln einer Station selbst festlegen bzw. verändern.

Diese Spielformen können als Zusatzaufgaben, an denen die Kinder selbstständig arbeiten (Halbklassenbetrieb), aufgegriffen werden. In einer Stationabfolge können die Spiele auch nebeneinander durchgeführt werden.

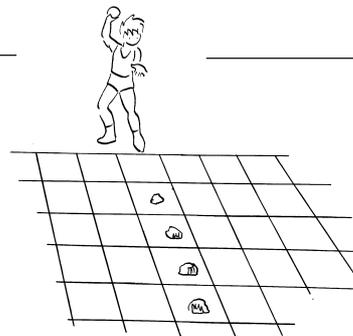
🎯 Beim Zurückholen des eigenen Balles nehmen die Kinder gegenseitig Rücksicht; auch das heißt fair spielen! Aus Sicherheitsgründen können aber auch nur Softbälle verwendet werden.

**Wer trifft,
wird belohnt!**

🎯 Aktive Pause:
Vgl. Bro 7/3, S. 8

Einen Teich überqueren: Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Dazwischen liegt das Spielfeld. Beide werfen abwechselungsweise einen Ball. Das getroffene Feld wird mit einem Stein markiert. Wie viele Würfe braucht das Paar, um den Teich «trockenen Fusses» überqueren zu können (nur die markierten Felder dürfen berührt werden)?

- Ein zweites Paar spielt gleichzeitig von den anderen Kanten des Quadrates aus. Wer hat den Teich schneller überquert?
- Steine der anderen Gruppe können «versenkt» werden; an ihrer Stelle liegt nun ein eigener.



🎯 Die Kinder zeichnen mit Kreide eigene Zielfelder.

➔ Zur Unterscheidung können anstelle der Steine auch Spielbänder verschiedener Farbe verwendet werden.

Memory: Kärtchen (Tierpaare) liegen verdeckt in verschiedenen Feldern eines Rasters (vgl. «Einen Teich überqueren»). Die mit einem Ball getroffenen Felder (Kärtchen) gehen in den Besitz des Werfers über.

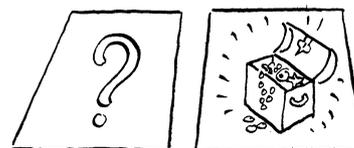
- Getroffene Kärtchen werden umgedreht. Liegen beide Paarkarten offen, darf man sie zu sich nehmen.
- Jass- oder Poker-Karten legen. Jedes Kind erhält eine 10. Wird eine der Folgekarten (9 oder Bauer) getroffen, erhält sie das Kind usw. Wer ist zuerst bei einer Sechs oder einem Ass angelangt?



🎯 Zeichnen: Tierkarten herstellen und beschriften. Sprache: Fabeln und was uns die Tiere lehren!

➔ Spiel auch ohne Raster (Felder) möglich

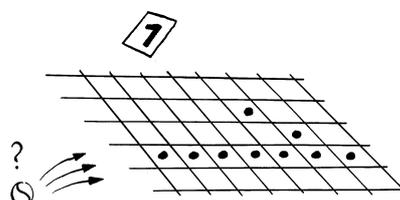
Schatzinsel: Auf einem Spielfeld («Schatzinsel») liegen die Karten verdeckt: eine Schatzkarte, Fragekarten, aber auch leere. Die Karte, die getroffen wird, darf umgedreht werden. Kann eine Fragekarte beantwortet werden, darf nochmals geworfen werden. Wer findet den Schatz? Wer den Schatz findet, wird in der nächsten Runde Spielleiter, d.h. liest jeweils die Fragen vor.



🎯 Geschichte: Zeit der Entdeckungen; Sprache: Fragen zu Inhalten und Themen aus allen Fächern formulieren.

Figur: Wie viele Würfe braucht eine Gruppe, um eine bestimmte Figur (Buchstabe, Ziffer...) zu werfen. Getroffene Felder mit Bändel o.Ä. markieren.

- Wurffelder auch als Ziele an eine Wand zeichnen.
- Sobald ein bestimmtes Ziel (Schaukelringe, Matte, Reifen usw.) getroffen wurde, darf ein Feld abgedeckt werden.



🎯 Sprache: Einfache Symbole wie Pyktogramme, digitale Buchstaben, Ziffern...

2.5 Zehnerlei

Zehnerlei-Spielformen ermöglichen eine intensive Ballschulung mit individuellem Lerntempo. Anstelle von vielen Spielideen wird hier mehr ein methodisch-didaktisches Vorgehen gezeigt, welches den Kindern eigenständiges Handeln ermöglicht.

Tips, Fragen und Anregungen für den Spielgestaltungsprozess:

- Was macht das Spiel spannend? Wie spielen wir zusammen?
- Spielende: Anzahl, wer mit wem, wer gegen wen?
- Spielraum: Länge, Breite, Form, evtl. Ziele, Tore?
- Material: Anzahl/Art der Bälle, Hilfsmaterialien?
- Regeln: Was müssen wir gemeinsam abmachen, damit das Spiel überhaupt funktioniert, damit alle gleiche Chancen haben, damit es möglichst keine unklaren Situationen gibt?
- Nicht gleich von Anfang an um Punkte spielen. Eine Spielidee muss sich zuerst «einspielen»!

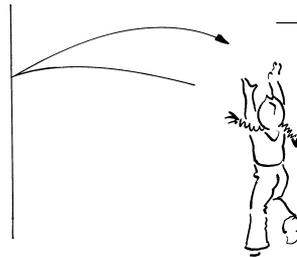
Wer immer wieder übt, wird mit der Zeit eine Ballkünstlerin oder ein Ballkünstler.

➔ Spiele lernen und lehren:
Vgl. Bro 5/1, S. 9 ff.

➔ Die Lehrperson unterstützt den Spielprozess. Die nebenstehenden Kriterien sollen im richtigen Moment bewusst gemacht werden, d.h. immer dann, wenn es die Spielsituation erfordert.

Zehnerlei allein: Jedes Kind wirft mit einem selbst gewählten Ball so an die Wand, dass es den Ball (evtl. nach einmaligem Aufprellen) wieder fangen kann.

- Zusätzliche Bewegungen oder «Kunststücke» ausführen: in die Hände klatschen, den Boden berühren, um die eigene Achse drehen, über den vom Boden aufspringenden Ball hüpfen...
- Die Hälfte der Klasse schaut zu, welche Formen die anderen ausführen und kopiert einzelne davon.
- Eine Form auswählen und so lange üben, bis der Ball immer kontrolliert werden kann.



⚠ Auf die Distanz zur Wand und die Anspielhöhe achten !

Zehnerlei zu zweit: Zwei Kinder lehren sich gegenseitig die oben erlernten Formen.

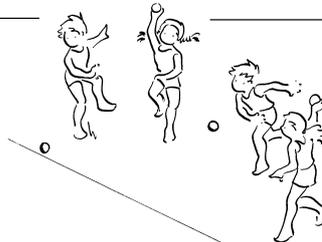
- Diese Formen synchron nebeneinander ausführen.
- Zusammen neue Formen erfinden und einüben.
- Eine kleine Vorführung einüben; evtl. mit Ballwechsel, dazu ein Lied singen, einen rhythmischen Versprechen...



👤 Kinder lernen und lehren miteinander (Lernpartnerschaften).

Zehnerlei zu viert: Jedes Paar bringt seine Formen einem anderen Paar bei. Wie müssen die Formen angepasst oder verändert werden, damit sie zu viert gespielt werden können?

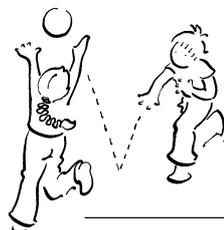
- Alle nebeneinander im gleichen Rhythmus.
- 1 und 3 passen; 2 und 4 fangen?
- Mit Positionswechsel...



🎨 Zeichnen: Wie stellt Ihr Euch einen «Team-Geist» vor?

Zehnerlei zu zweit ohne Wand: Sich den Ball nun auf vielfältige Art direkt zuwerfen.

- Sucht eine Spielform mit einem Ball. Wie gross sollen das Spielfeld, die Distanz, die Regeln ... sein?
- Ihr könnt jetzt weiteres Material wie Matten, Bänke, Kästen, Malstäbe, Reifen... einsetzen.
- Denkt daran: Immer wenn Ihr neue Ideen besprecht, müsst ihr diese ausprobieren und nicht lange hin und her diskutieren, ob etwas geht oder nicht.



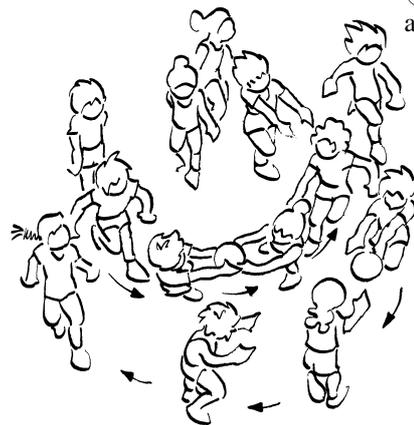
➔ Übergang zu anderen Spielideen und Spielformen, so z.B. zu Ball über die Schnur, Bankball-Spielen usw.

2.6 Miteinander spielen

Etwas zu besitzen, ist für viele wünschenswerter, als es mit andern zu teilen. Folgende Spielformen gelingen nur, wenn die Kinder den Ball auch wieder weitergeben. Deshalb muss immer wieder auf die Vorteile des Zusammenspiels und auf den übergeordneten Fairplay-Gedanken hingewiesen werden.

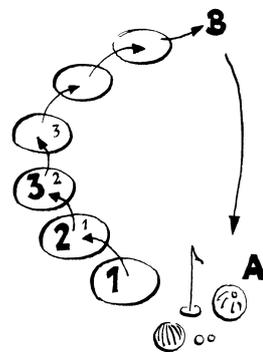
Diese Spiele gelingen nur, wenn wir zusammenspielen.

- Links- und rechtsherum:** Die Kinder sind gleichmäßig auf zwei konzentrische Kreise verteilt und reichen sich je einen Ball weiter: aussen im Uhrzeiger, innen im Gegenuhrzeigersinn und zwar so, dass die Bälle gleichzeitig an den Ausgangspunkt zurückkehren.
- Mit einem deutlichen «Ffff» (Ausatmen) übergeben die Kinder den Ball zum nächsten; innen und aussen im gleichen Rhythmus. Kann diese «Dampfkolonne» schneller werden, ohne einen Ball zu verlieren?
 - Wenn der «Lokführer» (Kind/Lehrperson) ein Signal gibt, wechselt die Richtung, erfolgt eine Notbremsung mit sofortigem Stillstand...
 - Kann der äussere «Schnellzug» den inneren «Bummeler» einholen oder umgekehrt?
 - Umsteigen: Wenn ein Kind den Ball weitergereicht hat, wechselt es den Kreis und hilft dort mit.
 - Schwieriger: Dem nächsten den Ball zuprellen.



☉ Alle Formen sind auch im Freien möglich.

- Balltransport:** Die Bälle müssen von A nach B transportiert werden. In einem Bahnhof A (Reifen) steht ein Kind mit den Bällen. Kind 1 läuft zu 2, 2 zu 3 usw. und übergibt immer einen Ball, bis alle Bälle in B angekommen sind.
- Es hat mehr Stationen als Kinder pro Gruppe.
 - Wie können die Kinder noch besser harmonisieren, evtl. Platzwechsel, v.a. dann, wenn noch Hindernisse (z.B. Tunnel) eingebaut werden.
 - Differenzieren: Unterschiedlich lange Teilstrecken.
 - Auf Distanz: Bälle zuspiesen (rollen oder zupassen). Jedes Kind bleibt in seinem Reifen stehen.



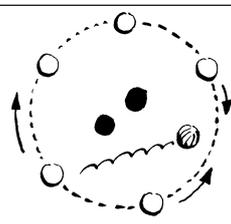
- ☞ Etwa 5 Kinder in einem Zug.
- ☞ Kleine Wettkämpfe oder Wettbewerbe: Vgl. Bro 3/3, S. 30 f.

- Beobachten-Zuspiesen:** Bis zu acht Kinder bilden einen Kreis und spielen sich Bälle zu. Die Zuspiesart ist frei: Wurf, Bodenpass, Rollen, mit dem Fuss. Da mehrere Bälle zugespielt werden, müssen die Kinder gut beobachten, wem und wie sie zuspielen können (freie Bahn). Es soll keine Zusammenstöße geben!
- Schwieriger: In freier Formation laufend zuspielen.
 - Die Hälfte der Gruppe läuft ohne Ball, die andern bleiben mit einem Ball an Ort. Wer beim Vorbeilaufen einen Ball zugerollt erhält, rollt ihn dem Zuspiesenden zurück. Bodenpässe werden mit Bodenpässen zurückgespielt, d.h. die Zuspiesart übernehmen.



⚠ Zuerst nur mit 2 Bällen spielen!

- Durch den Kreis:** Ca. 6 Kinder bewegen sich auf einer Kreisbahn/ausserhalb eines Feldes. Zwei Verteidiger stehen im Kreis/Feld. Die Angreifer laufen so geschickt und rollen den Ball derart, dass die zwei in der Mitte ihn nicht erwischen können. Rollentausch.
- Auch mit direktem Zuspiel oder Bodenpass spielen.

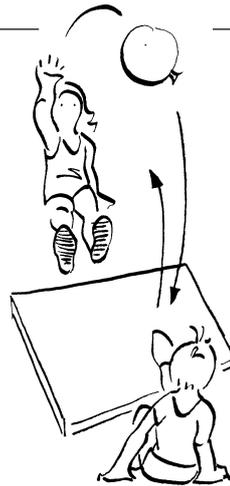


2.7 Matten-Ball-Spiele

Mit einfachen Mitteln können die Kinder intensiv spielen. Kleine Veränderungen – durch die Lehrperson oder durch die Kinder selbst – lassen neue, spannende Spielsituationen entstehen. Allmählich entwickeln sich kleine Wettkämpfe, auch innerhalb einer Gruppe.

Matten-Ball-Spiel: Jedes Kinderpaar erhält eine Matte zugeteilt und hat einen Ball (Ballonball, aufblasbarer Ball...). Der Ball muss via Feld (Matte; im Freien: Lein- oder Tischtuch) gespielt werden. Die Regeln werden gemeinsam ausgehandelt, z.B.: Der Ball darf die Matte nur einmal berühren, den Boden ausserhalb aber nicht. Der Ball darf nur vorwärts geworfen werden und er muss die Längsseite überqueren usw.

- Immer in Bewegung: Die Kinder wechseln nach jedem eigenen Wurf die Seite im Uhrzeigersinn, d.h. von Längsseite zu Querseite, zu Längsseite usw.
- Der Ball darf nur geschlagen, nicht aber gefangen werden.
- Im Kniestand, aus dem Liegestütz, Sitz oder...
- Nicht die Hände sind es, die spielen, sondern der Kopf, der Unterarm, das Knie, die Füsse oder...
- Die Matte ist nicht mehr Spielfeld, sondern ein Hindernis, das überspielt werden muss. Die Kinder sollen nun ein Feld festlegen. Dazu dienen Springseile, Spielbänder, Hallenlinien, Schnüre, Leinen, Malstäbe, Verkehrshüte usw.
- Die Matte wird ersetzt durch Langbänke, Schwedenkastenelemente, gespannte Leinen... Es entstehen tennisartige Spiele.



☞ Sprache: «Die Schmeissfliege» aus «Lauter Windeier»: Vgl. Lit. Bro 5/3, S. 40 oder Video: Die Hexe und der Zauberer (Merlin): «Der Wettkampf der Geister».

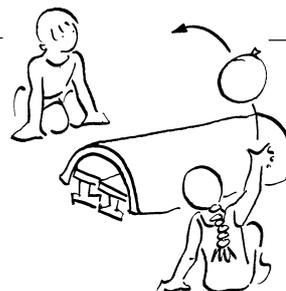
☞ Ballon-Ball selber machen/Spiele: Vgl. Bro 5/3, S. 36

☞ Spielfelder mit Sägemehl (Wiese) oder mit Kreide (Hartplatz) markieren.

☞ Speckbrett-Spiele: Vgl. Bro 3/3, S. 6

Hoher Tisch: Die Spielfläche (Matte) wird erhöht. Die Kinder entscheiden sich für einen Unterbau, z.B. für zwei Langbänke. So können zwei Gruppen quer dazu spielen. Mit Schwedenkasten-Elementen wird die Spielfläche noch höher angehoben. So kann damit Tischtennis- oder volleyballartig gespielt werden.

- Statt der (hohen) Flug- und Wurfspiele werden auch (tiefe) Tunnelspiele erprobt.

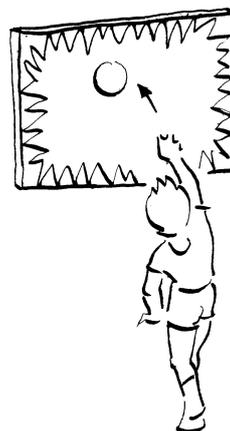


☞ Verschiedene Spielpositionen einnehmen: sitzend, kniend, stehend...

☞ Für Tunnelspiele eignen sich z.B. Unihockey-Bälle.

Im Rachen des Tigers: Die Matten werden an eine Wand gestellt. Auf die Matten zeichnen die Kinder mit Wandtafelkreide einen grossen Tiger-Rachen mit grossen Zähnen. Gelingt es, den Ball gegen die Matte zu spielen, ohne die «gefährlichen Zähne» zu treffen?

- Wie viele Treffer gelingen, bis ein Partner von einer Laufstrecke zurückkommt?
- Welches 2er-Team trifft den Rachen am häufigsten, wobei abwechslungsweise geworfen werden muss?
- Wer trifft mit der schwächeren Hand?
- Mit den Füssen oder mit Schlaghilfen (z.B. Unihockey-, Tennisschläger...) auf die Ziele spielen.
- Mit einem Speckbrett, Tennis-, Volley-Schläger aufschlagen und versuchen, den Rachen zu treffen.



☞ Speckbrett: Vgl. Bro 5/3, S. 6; Minitennis: Vgl. Bro 5/3, S. 7; Volley-Schläger selber machen/Spiele: Vgl. Bro 5/3, S. 38 f.

2.8 Volley-Ball-Spiele

Im Bank-Ball-Spiel werden die Fähigkeiten des Flugballspielens (Volley) erworben. Die tiefe Körperstellung und die Art des Ballfangens bereiten volleyballspezifische Fertigkeiten (z.B. Manchette) vor. Langsam fliegende Bälle (Ballon-Ball; aufblasbare Bälle) erleichtern das Spiel.

Wir spielen «Volley», d.h. ohne den Ball auf den Boden fallen zu lassen.

Kein Ball auf den Boden: Auf vielfältigste Art, aber immer beidhändig, werfen sich zwei Kinder einen Ball zu. Den Ball nach einer Drehung, über dem Kopf, zwischen den Beinen... fangen. Die Kinder entwickeln eigene Ideen.

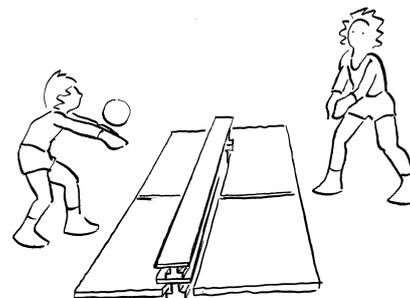
- Ball in einem hohen Bogen auf Ziele (Eimer, Reifen, Schachteln) werfen.
- Der Fänger steht so lange ausserhalb eines selber gewählten Feldes, bis der Ball vom Partner geworfen wird. Nach dem Abwurf läuft der Fänger ins Feld, um den Ball zu fangen, bevor er auf den Boden fällt.
- Mehrere Fänger, jedem ist eine Nummer zugeteilt. Der Werfer ruft vor dem Abwurf eine Nummer. Das entsprechende Kind versucht, den Ball zu fangen, bevor er den Boden berührt usw.
- Alle Fänger befinden sich im Feld. Sie müssen sich hinsetzen, auf den Rücken legen ... Aus diesen Positionen heraus reagieren sie, sobald der Ball auf der Gegenseite abgespielt wird.
- Schnurball 1:1



⚠ Die Knie gebeugt und auf den Fussballen stehend, kann man schneller reagieren! Stimmt's? Auch das Gegenteil ausprobieren!

Bank-Volleyball: Auf der (Mittel-)Linie werden umgekehrte Längbänke aufeinandergestellt (oder eine Leine gespannt). Auf beiden Seiten wird eine Mattenbahn gelegt. Ziel des Spieles ist es, den Ball so über das Hindernis zu werfen, dass er im gegenüberliegenden Feld zu Boden fällt. Der Gegenspieler versucht dies zu verhindern, indem er den Ball fängt. Es gelten folgende 2 Regeln: *Regel 1:* Fällt der Ball auf die Mattenbahn, zählt dies als Fehler für denjenigen, der den Ball geworfen hat. *Regel 2:* Den Ball dort spielen, wo er gefangen wird. Den Ball ausschliesslich beidhändig, unterhalb der Schulterhöhe und möglichst mit gestreckten Armen fangen. Nur den beidhändigen Wurf von unten nach oben anwenden.

- Mit aufblasbaren Bällen ist auch ein Direktspiel mit gestreckten Unterarmen möglich.
- Spiel 2:2 und 3:3

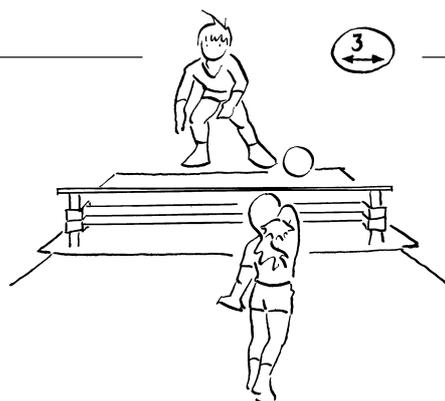


➔ Werden die Hindernisse höher, kann auch ohne Matten gespielt werden.

⚠ Ein Kind pro Spielfeld überwacht die Regeln.

1:1 mit Auswechseln: Je ein Kind eines 3er-Teams steht im Feld. Nach drei Fehlern oder wenn jemand gegen zwei Gegenspieler gewonnen hat, wird ausgewechselt.

- Nach jeder dritten Banküberquerung des Balles wird ausgewechselt, ohne aber das Spiel zu unterbrechen.
- 2:2; Wechsel ohne Spielunterbruch. Die Spielenden legen aber ein Übergaberitual fest, z.B. eine gegenseitige Berührung.
- Nach einem eigenen Wurf müssen sich alle Teamspieler gegenseitig oder alle eine Linie berühren.



➔ Regeln gemeinsam aushandeln und festlegen.

3 Fuss-Ball- und Hockey-Spiele

3.1 Ballgefühl mit den Füßen entwickeln

Pinguine haben keine Hände. Besonders behutsam müssen sie deshalb mit ihren Füßen die «Eier» (Bälle) hin und her schubsen. Mit diesem Bild lernen die Kinder, mit dem Ball behutsam umzugehen. Mit ihm zu spielen heisst nicht bloss, kräftig dagegen zu treten oder um ihn zu kämpfen.

Stell dir vor, du bewegst den Ball wie ein Pinguin sein Ei.

Bälle ertasten: Verschiedene Bälle (Eier), die verstreut liegen, mit den Füßen ertasten. Bälle behutsam umdrehen: Haben sie Löcher, Nähte, eine «Nase» (Ventil); sind sie klein oder gross, hart oder weich?

- Einen Ball zwischen die Füsse nehmen und mit ihm vw., rw. und sw. «watscheln».
- Die Bälle auf den Füßen (Rist) ausbalancieren. Gelingt es, auf den Fersen stehen zu bleiben oder gar noch im Vorwärts- oder Rückwärtsgehen? Versucht es mit verschiedenen grossen Bällen.
- Davonrollende Bälle mit der Fusssohle sanft zurückholen.

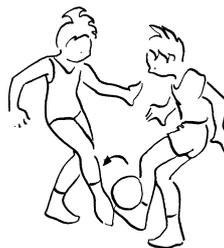


🕒 Realien: Wo und wie leben eigentlich Pinguine?

➔ Barfuss spielen steigert das Tastgefühl.

Bälle übergeben: Pinguin A möchte etwas Bewegung und übergibt deshalb sein Ei einem anderen. Auf wie viele Arten können das die Pinguine (Kinder) tun?

- A setzt sich hin, den Ball zwischen den Füßen und lässt ihn von oben fallen. B versucht, ihn weich aufzufangen.
- Wie kann man Bälle weich auffangen? Versucht sie «ganz leise» zu fangen.
- A rollt B einen Ball zu. B nimmt ihn direkt aufs Rist.



⚠ Geht dem Ball entgegen und begleitet ihn lange.

Bälle zuspieren: Ein Polarforscher (Lehrperson/Kind) taucht auf; nichts wie weg hier! Paare laufen nebeneinander und rollen sich je ein Ei zu, um es in Sicherheit zu bringen. Nur ganz fein schubsen sie es an. Der Forscher geht frei durch den Raum. Die Pinguine beobachten gut und weichen geschickt aus.

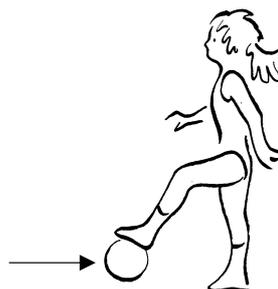
- «Eisschollen» (Matten) bilden Hindernisse, die umspielt werden müssen.
- Ohne Bedrohung/Zeitdruck: Gelingt es, einander den Ball einer Linie entlang zuzuspieren?
- Kann der Ball ganz weich und direkt zurückgespielt werden, so dass man nichts hört?
- Mit welcher Fussseite geht es am besten: innen, aussen, mit dem Rist, mit der Ferse, mit der Fusssohle?



⚠ Damit keine «Eier» zusammenstossen, fliehen alle Pinguine in die gleiche Richtung, d.h. vom Forscher weg.

Bälle stoppen: Linien begrenzen die Spielfelder. 3–4 Paare pro Feld mit je einem Ball. Kind A spielt den Ball in Richtung «Aus». B läuft und versucht, den Ball vor der Auslinie abzubremmen.

- Welche Stopptechniken kennen die Kinder? Welche eignen sich am besten?
- Gelingt es, den Ball genau auf einer Linie zu stoppen und dies so, als ob er am Fuss klebte?
- Mit der Fusssohle berührt A den Ball. Auf dem andern Bein hüpfend, versucht A, den Ball einer Linie entlang zu rollen, indem sie diesen mit der Fusssohle mitnimmt. Abwechslungsweise links und rechts.



3.2 Fuss-Ball-Spiele

Kleine Hindernisse helfen, das «grosse Spielfeld» etwas zu unterteilen. Kinder, die durch diese Einschränkungen sorgfältiger mit ihrem Fuss-Ball umgehen, lernen ihn besser zu kontrollieren. Wer den Fuss-Ball im Laufen zu kontrollieren vermag, kann auch länger mit ihm spielen.

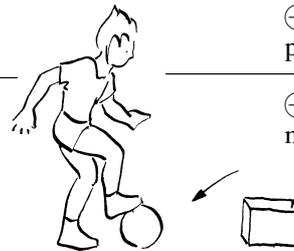
Sind deine Füsse ebenso geschickt wie deine Hände ?

Zwerge: (Schuh-)Schachteln, Verkehrshüte oder Keulen stehen als Hindernisse (wie Zwerge) im Feld. Die Kinder führen ihren Fuss-Ball im Laufen und sollen die Zwerge dabei nicht umstossen.

- Den Ball rechts an einem Zwerg vorbeispielen und links an demselben vorbeilaufen, ohne ihn zu berühren (und umgekehrt).
- «Tanz ihm um die Nase»: Du hüpfst z.B. auf einem Bein. Die andere Fusssohle führt den Ball um ihn herum. Du umläufst ihn mit dem Ball, bis dir beinahe schwindlig wird, dann wechselst du die Seite.
- Fussball-Boccia: Den Ball nahe an einen Zwerg spielen, ohne ihn mit dem Ball zu berühren.



⊗ Zwerge: Bedeutung, Märchen, Symbolik, Gartenzwerge...



⊗ Auch als Station für ein Gruppenspiel geeignet

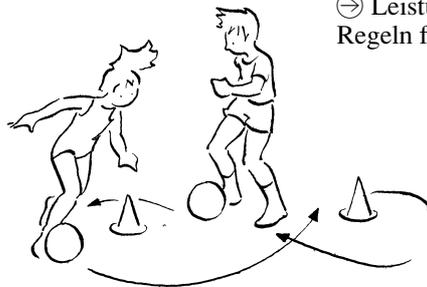
Gasse: Die Hälfte der Kinder stoppt den Ball mit der Fusssohle in ca. 1 m Abstand von einem «Zwerg». Die anderen spielen ihre Bälle durch die entstandenen «Gassen». Rollentausch, wenn der Zwerg getroffen wird. Nach 10 durchgespielten Gassen Rollenwechsel.

- Freiwilliger Wechsel nach kurzer Zeit

⊗ Fairplay: Können bei uns alle mitspielen?

Achter-Lauf: Zwei verfolgen einander ballführend um zwei «Zwerge» herum. Wer von hinten berührt wird oder einen Zwerg umstösst, verliert und sucht sich anschliessend einen neuen Partner.

- Die Kinder bauen in Gruppen eine Slalomstrecke mit «Riesen» (Malstäbe) und «Zwergen». «Riesen» fallen nicht so leicht (mehr Risiko möglich). «Zwerge» purzeln schnell einmal (vorsichtiger spielen!).
- Schwedenkasten-Elemente durchspielen, im Freien unter gekreuzten Malstäben durch...
- Slalomstrecken der andern erproben. Wer erreicht eine schnellere Zeit?



⊗ Leistungsgruppen bilden und Regeln festhalten lassen.

Verteidigen – Zusammenspielen: 1:1 mit einem Ball: Jedes Kind verteidigt eine Keule. Nach drei Treffern sucht sich ein Kind einen neuen Spielpartner.

- 2:2: Je zwei Keulen bilden ein Tor. Die Angreifer versuchen durch geschicktes Zusammenspiel den Ball zwischen den Keulen der Gegner durchzuspielen. Fällt eine Keule, zählt der Treffer nicht.
- 2:2: Wer eine Keule zu Fall bringt, bekommt einen Minuspunkt.
- 2:2 in einem Spielfeld mit vielen «Zwergen»: Die 2er-Gruppen versuchen «Zwerge» zu treffen; nur wer angreift, kann punkten. Die «Zwerge» sind als «Wichtel» oder als »Giftzwerg« markiert. Getroffene «Wichtel» ergeben je einen Plus-, getroffene «Giftzwerge» je einen Minuspunkt.

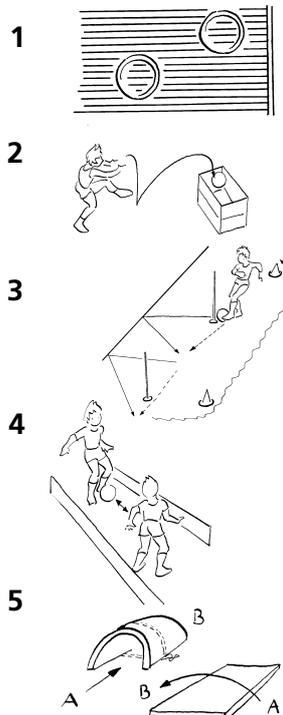


⚠ Spielfelder in gleicher Ausrichtung, z.B. in der Halle quer.

⊗ Regeln vorgeben und später in der Gruppe aus-handeln lassen.

Ziel-Stationen: Verschiedene Einrichtungen und Ziele fordern und fördern die Schussgenauigkeit.

- 1 Reifen hängen an der Sprossenwand in unterschiedlichen Höhen. Wer 10 Treffer hat, wechselt die Station.
- 2 Den Ball aus der Hand fallen lassen und ihn nach einmaligem Bodenkontakt wie ein Torhüter direkt in einen Schwedenkasten abspielen. Nach 5 Treffern wechseln. Den Abstand zum Ziel verändern.
- 3 Doppelpass: In einem Abstand von 2 m zur Wand und mit ca. 3 m Entfernung zueinander stehen Malstäbe, Keulen (= Gegenspieler). Parallel zur Wand laufen und so an den «Gegnern» vorbeispielen, dass die zurückspringenden Bälle im direkten Lauf übernommen werden können. Aussen zurücklaufen und erneut beginnen. Wechsel nach 3 Runden.
- 4 Pass in die Gasse: Ein Paar spielt sich den Ball zwischen zwei Linien (Langbänken) so zu, dass er möglichst keine Linie berührt. Wie oft gelingt dies? Wechsel nach 20 kontrollierten Pässen.
- 5 Mattenbahn: Einige Matten sind gewölbt, einige liegen flach. Zuspiesen zu zweit: Über die Matte, unten durch, links oder rechts vorbei etc. Wechsel nach 5 Minuten.



➔ Reihenfolge vorgeben oder die Kinder dürfen die Stationen selbstständig wechseln. Regeln gemeinsam entwickeln und Punktwertung gemeinsam erarbeiten oder verändern.

⚠ Mehrere Spielmöglichkeiten an der gleichen Station anbieten, damit ein reibungsloser Übungsbetrieb ermöglicht wird.

➔ Matte mit 2 Sprungseilen zusammenbinden.

Stopp-Ball: Viele Reifen liegen in der Halle. Ein Kind rollt der Partnerin den Ball so zu, dass diese ihn mit der Fusssohle in einem Reifen stoppen kann. Wechsel und Spiel zu einem anderen Reifen.

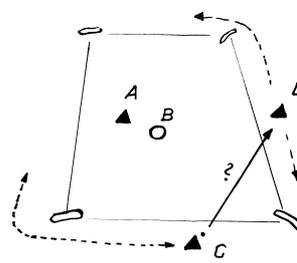
- Über längere Distanzen zuspiesen.
- Auf Zuwurf hin den Ball stoppen ist schwieriger.
- Wie viele Versuche brauchen die Kinder für 15 korrekt gestoppte Bälle?
- Welche Zuspiele sind präziser: Innen- oder Aussenrist?
- 2:2 mit 3–4 Reifen: Punktgewinn, wenn ein Kind den Ball in einem Reifen stoppen kann.
- Den Ball in Richtung Reifen spielen, um einen Malstab laufen und den Ball noch rechtzeitig im Reifen stoppen.



➔ Fairplay ansprechen

Sich anbieten - Freilaufen: Das Spielfeld ist in den Ecken, z.B. mit Bündeln, markiert. Im Feld befindet sich ein Gefangener A und ein Wächter B. Ausserhalb bewegen sich zwei Kinder (C und D) frei ums Spielfeld. Im Spiel ist ein Ball. Gelingt es C oder D, A am Wächter B vorbei zuzupassen, so ist A erlöst und B wird zum neuen Gefangenen. C und D dürfen auch untereinander zuspiesen.

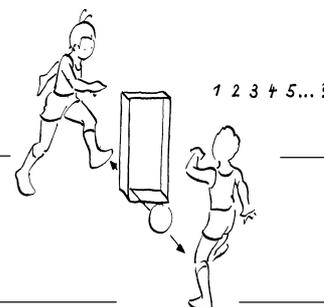
- Im Spielfeld steht nur ein Wächter: 3 Kinder sind ausserhalb. Zuspiele, die vom Wächter berührt werden, ergeben keine Punkte. Zuspiele über eine Ecke = 1 Punkt, Zuspiel über 2 Ecken = 2 Punkte. Nach 10 Punkten wird der Wächter gewechselt. Variante: Der Wächter (Torwart) darf die Hände mitbenutzen.



➔ Mit Schwedenkästen oder Malstäben die Spielfelder begrenzen.

⚠ Anspruchsvolle Form!

Unser Fussball-Test: Mit den Kindern einen Test zusammenstellen, der das Ball-Führen, das Ball-Stoppen und das Ziele-Treffen enthält.



Ⓜ Kinder kreieren den Testbogen und die Kriterienliste im Sprachunterricht.

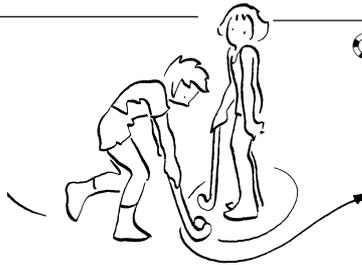
3.3 Hockey-Spiele

Unihockey ist sowohl im Freien als auch in der Halle ohne grossen Materialaufwand spielbar. Wichtig ist, dass jedes Kind einen Stock und einen Ball hat. Die Kinder entwickeln das Gefühl für die Stock-Ballführung in spielerischen Situationen.

Hast du das Gefühl für einen «verlängerten Arm»?

Stock/Ball führen: Die Kinder führen den Stock (ohne Ball) mit der Schaufel stets auf dem Boden um die Mitspielenden herum, auch rückwärts und seitwärts laufend.

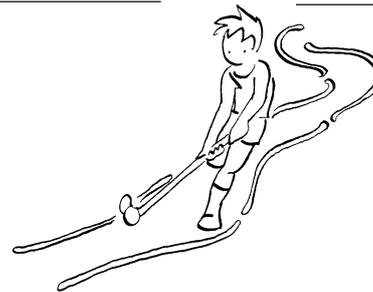
- Die Hälfte der Klasse führt den Ball um die andern Kinder, ohne diese zu berühren.
- Zu zweit: Versuchen, zwischen den Beinen des gehenden Partners hindurchzuspielen. Nach 5 Treffern Rollentausch.
- Versucht, die Schuhe des Spielpartners zu treffen. Eigene Spielregeln entwickeln.



⊙ Rücksicht nehmen auf andere.

Seil-Bahn: Die Kinder legen in kleinen Gruppen eine Rundbahn, links und rechts durch Sprungseile begrenzt (schmaler Kanal = schwierig, breit = einfach).

- Wer links spielt, versucht es auch rechts; mit der Rück- oder Vorhand; mit der Schaufel rückwärts ziehend...
- Langbänke, Kastenteile... in die Bahn einbauen.
- Die Bahnen der andern erproben.
- Minigolf: Jede Gruppe gestaltet eine Station (z.B. Ball gegen Keulen spielen, auf ein Zeitungsblatt...).



⇒ Üben im Strom: immer wieder von vorne beginnen.

Ballraub: Die Hälfte der Kinder führt einen Ball. Die andern versuchen, ihnen den Ball ohne Körperkontakt und ohne Stockvergehen wegzuspielen. Wer einen Ball erwischt, führt und verteidigt diesen möglichst lange.

- Die Spielenden ohne Ball können ihren Stock quer zur Laufrichtung eines Ballführenden legen. Gelingt es diesem, den Ball über das Hindernis zu heben, bleibt er im Besitz des Balles; sonst wechselt er.
- Die Angreifer legen sich in die Quere. Gelingt es, den Ballführenden noch, den Ball über die Liegenden zu spielen?



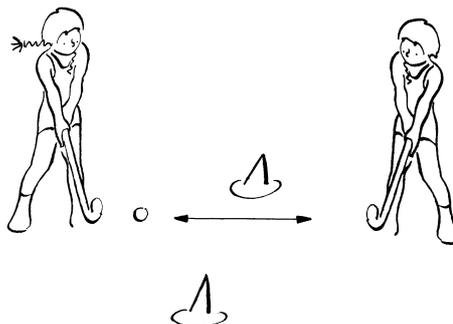
⇒ Evtl. ein Spielfeld den Knaben und eines den Mädchen zuteilen.

⊙ Stockschläge verboten; Ball *wegziehen* und nicht wegschlagen.

! Wie kommt die Schaufel unter den Ball?

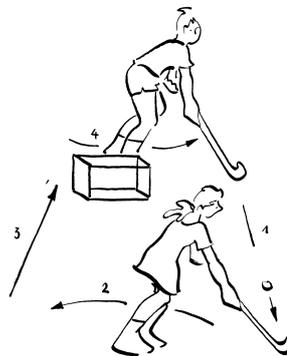
Tore treffen: Mit Malstäben, Verkehrshüten... stellen die Kinder verschieden breite Tore auf. Sie dribbeln und passen sich zu zweit durch jedes Tor einmal zu.

- A führt den Ball und B versucht, Tore zu verhindern. Bei Fehlschüssen werden die Rollen getauscht.
- Burgball: Vier Tore innerhalb eines «Burggrabens» (Hallenzeichnungen verwenden oder Seilkreise legen) bilden die (mittelalterliche) Stadt. Sie wird belagert und gerät von allen Seiten «unter Beschuss». Mehrere Bälle sind im Spiel, die aussen herum zugepielt werden. Die Belagerung dauert 2 Minuten. Wie viele Treffer müssen die Städte, die sich nur innerhalb des «Burggrabens» bewegen dürfen, in dieser Zeit zulassen? Die Belagerer melden nach 2 Minuten ihre Treffer. Wechsel.



Rückhand-Vorhand: Ein Paar, sich gegenüberstehend. Passabfolge um ein Schwedenkasten-Element herum: Ballannahme mit Rückhand, Rückpass auf der anderen Seite mit Vorhand. Tip: Die Füße immer mitbewegen: bessere Position zum Ball.

- Direktspiel, d.h. den Ball nur kurz antippen, in Position laufen und zuspiesen.
- Passfolge in umgekehrter Richtung: Vorhandannahme und Rückhandzuspiel.
- Schwedenkasten-Element als Tor in die Abfolge einbeziehen lassen, so z.B. Rückhandannahme, Diagonalpass durch das Element hindurch...
- Für Fortgeschrittene: Rückhandheber übers Element, Stoppen, Zuspiesen durchs Element hindurch.

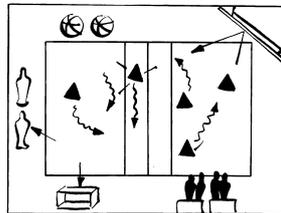


⚠ Die Stockschaufel auf dem Boden lassen!

➡ Eigene Abfolgen zulassen!

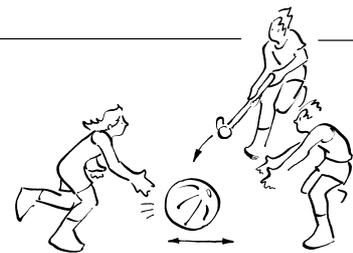
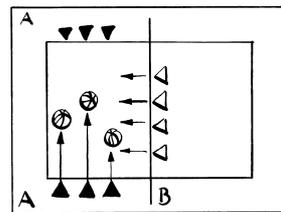
Schussgarten: Im Volleyballfeld darf man sich dribbelnd frei bewegen. Von den Feldgrenzlinien aus darf auf Ziele (Keulen, Kastenteil, Keule auf Kastenteil, Reifen an der Sprossenwand, Büchsen, Zeitungsknäuel ..., die sich vor den Wänden befinden, geschossen werden. Es dürfen nur ruhende Bälle gespielt werden.

- Zu zweit: Den Partner bei einem Ziel herausfordern. Wer zuerst trifft, bestimmt das nächste Ziel.



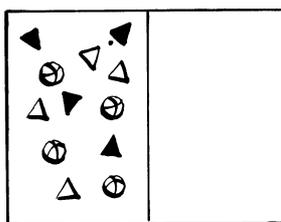
➡ Die Versierten zeigen den anderen verschiedene Schusstechniken vor.

Rollende Medizinbälle: Spielfeld: Halbe Halle. Paarweise stehen sich die Spieler des Teams A an den Seitenwänden gegenüber. Sie rollen sich Medizinbälle zu. Die Spieler aus Team B stehen auf der Hallen-Mittellinie und versuchen, die rollenden Bälle mit scharfen Schüssen zu treffen. Bälle bei Spielunterbruch zurückholen. Wie viele Durchgänge braucht das Team B, um 20 Treffer anzubringen. Anschliessend Wechsel.



Medizinball-Hockey: Spielfeld: Halbe Halle. Je zwei Teams mit 3-4 Kindern plus 1-2 Einwechselteams. Tore: 3-6 Medizinbälle, im Spielfeld verteilt. Jeder Treffer an einem Medizinball ergibt einen Punkt. Das Spiel wird ohne Anspiel fortgesetzt. Es können nicht 2 Punkte hintereinander beim gleichen Medizinball erzielt werden. Sieger ist, wer zuerst 5 Punkte erzielt. Das Siegerteam wird jeweils durch das Einwechselteam ersetzt. Das Einwechselteam zählt die Tore.

- Jedes Team verteidigt 3 Medizinbälle, die mit einem ihrer Bündel markiert sind. Tore nur beim Gegner.
- Als Vorbereitung: Zuspiesen aller Teams gleichzeitig nebeneinander auf dem gleichen Feld.



⚠ Spielregeln einführen und weiter entwickeln.

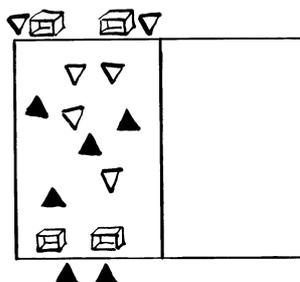
Einsatz des Körpers: Festhalten, Stossen mit den Händen und rw. in den Gegner laufen sowie einem Spieler den Weg versperren ist nicht erlaubt.

Unerlaubter Stockeinsatz: Die Stockschaufel beim Ausholen nicht über Hüfthöhe führen.

➡ Weitere Unihockey-Spielregeln: Vgl. Bro 5/4, S. 66

Kastenteil-Hockey: Spielfeld ist die halbe Halle. Zwei Teams zu 4 mit 2 Einwechselspielern spielen gegeneinander. Tore: Je zwei Kastenenelemente, ca. 3 m voneinander entfernt. Spiel ohne Torwart. Wer einen Treffer erzielt, wechselt aus.

- Auswechseln festlegen: Spieler 1 verlässt das Feld nach 1 Minute, Spieler 2 nach 2 Minuten usw.



➡ Zeitimpulse und Spielleitung durch Dispensierte oder durch die Lehrperson.

Ohne Schiedsrichter: Spiel 5:5. Je ein Tor (Kastenelement) mit Torhüter. Die Kinder leiten und regeln ihr Spiel selbst. Wie wechseln sie ein? Wer geht in welcher Ablösung ins Tor? Was in Zweifelsfällen u.a. ?



Ⓜ Ein Spiel gemeinsam planen, durchführen und auswerten.

🗣 Sprache: Spielerfahrungen besprechen (z.B. Fairplay).

4 Teamspiele

4.1 Spielteams bilden

Das lange praktizierte Wählenlassen ist für die im Sport weniger begabten Kinder diskriminierend und pädagogisch nicht vertretbar. Im Sportunterricht müssen deshalb für die Teambildung andere Verfahren angewendet werden.

Der Zufall entscheidet

- Alle mit ähnlicher Leibchenfarbe (graue und weisse zusammen) spielen gegen die Gestreiften, Farbigen...
- Es gehört zusammen, wer sich gerade zufällig in einem Sektor befindet.
- Alle, die an einem ungeraden Tag geboren wurden, bilden ein Team.
- Frühlings-Kinder spielen gegen Herbst-, Sommer- gegen Winter-Kinder.
- Die Blauäugigen gegen diejenigen mit braunen Augen.
- Bankpaare (aus dem Klassenzimmer) oder je zwei, die gleich gross sind, werden verschiedenen Teams zugeordnet.
- Das Los, der Würfel o.Ä. soll entscheiden usw.

Bei Zufallsentscheiden besteht natürlich die Gefahr, dass ein Team übermächtig ist und dem Spiel somit jede Spannung rauben würde. Es ist klar, dass es auch ohne das Zufallsprinzip gute Einteilungen gibt. So kann z.B. die Lehrperson ungefähr gleich starke Teams bilden.

Teams auf Zeit

Einen Monat lang gehört man einem bestimmten Team an. In dieser Zeit soll aber jedes Kind jede Funktionen übernehmen. Auf einem Team-Spielbogen halten die Kinder z.B. fest, ob sie verteidigen, angreifen oder ein Tor hüten. Ihr Augenmerk kann somit auf das taktische Spielverhalten gelenkt werden. Absprachen im Team sind somit nötig. Beispiele:

- Die Angreifer und Verteidiger des eigenen Teams dürfen sich nicht im gleichen Spielsektor aufhalten.
- Heute dürfen nur drei (geheim) bestimmte Kinder, die dem gegnerischen Team nicht bekannt sind, Tore erzielen. Sind alle drei erfolgreich, ist das Spiel zu Ende. Die Tore eines «Joker-Kindes» zählen doppelt usw.

Stärkeklassen

Aufgrund eines Spielerfolges teilt die Lehrperson Stärkeklassen («Ligen») ein. Bei solchen Formen darf man nicht erstaunt sein, wenn die Kinder die Verhaltensweisen ihrer Vorbilder oder Stars in den Sportunterricht übertragen. Solche Verhaltensweisen können auch im Sprachunterricht besprochen werden, z.B. unter dem Aspekt «Siegen und Verlieren». Wie gehen wir damit um? Möglichkeiten von Stärkeklassen oder Interessengruppen:

- Wer gewinnt, kann aufsteigen; wer verliert, steigt ab.
- In einem Sektor spielen nur Mädchen, im anderen nur Knaben.
- In einem Feld wird um Punkte gespielt, im anderen ohne Punktezählen.
- In einem Feld wird Hockey gespielt, im anderen Ballon-Volleyball usw.

➔ Einteilung in Gruppen:
Vgl. Bro 1/1, S. 70



➔ Mit- und selbstbestimmtes
(Aus-)Handeln ermöglichen:
Vgl. Bro 1/3, S. 12
und Bro 5/1, S. 7

4.2 Leistungsunterschiede im Spiel

Die Leistungsunterschiede zwischen den Kindern innerhalb einer Schulklasse sind gross. Einerseits setzt in Klubs und Sportvereinen die Talenterfassung früh ein. In jeder Primarklasse ist deshalb mit «kleinen Stars» zu rechnen, die ihre im Klub erworbenen Fertigkeiten auch im Schulturnen anwenden und vorzeigen möchten. Das ist absolut verständlich. Andererseits treffen wir Kinder an, die auch wenig Lust verspüren, sich im chancenlosen Kampf mit gut spielenden Kindern zu blamieren. Nun stellt sich die Frage, wie mit diesen unterschiedlichen Voraussetzungen ein für alle Beteiligten befriedigendes und spannendes Spielen möglich wird.

Spielverderber als Spielpartner gewinnen

Opfern wir Spielverderber nicht einfach als Sündenböcke, sondern versuchen wir sie als Spielpartner einzubeziehen, die uns durch ihre besondere Sensibilität anzeigen, wann Spiele an Unter- oder Überspannung kranken. Spielverderber, die den Mut und die Kraft haben, gegen den Strom zu schwimmen, sind oft hervorragende Spielmacher, wenn sie ein Ventil finden, ihre Fähigkeiten aufbauend einzusetzen.

Vorschläge für die Praxis

- Bei grossen Leistungsunterschieden setzen wir in der Schulungsphase die Geübten als Helferinnen und Helfer ein.
- Wettspiele sind nur dann sinnvoll, wenn alle Beteiligten konkurrenzfähig sind und wenn ein ausgewogenes Spannungsfeld zwischen Gewinnen und Verlieren besteht. Fehlen diese Voraussetzungen, so ist das Spiel oder die Spielform von vornherein ungeeignet.
- Im Wettspiel bilden wir Leistungsgruppen. Die Lehrkraft schickt nur Kinder in einen Wettkampf, die konkurrenzfähig sind und die den Konkurrenzkampf auch suchen.
- Nicht alle müssen immer in einem Team mitspielen: Den Raum in Bereiche unterteilen und neben (Wett-)Spielen für musische Aktivitäten, wie Balancieren, Jonglieren u.Ä. Platz reservieren. Einen Teil z.B. für technische Schulung mit Bällen, Kondition mit Seilspringen, Gummitwist etc. vorsehen. Solche Organisationsformen eignen sich sehr gut für Lernpartnerschaften.
- Zwischen Spannung und Entspannung soll ein gutes Verhältnis bestehen. Erstrebenswert ist ein selbständiges Pendeln der Kinder in diesem Spannungs-Entspannungs-Feld, das ihnen auch ermöglicht, die angemessene Aktivität zu wählen.



➔ Spiele durchführen:
Vgl. Bro 5/1, S. 14

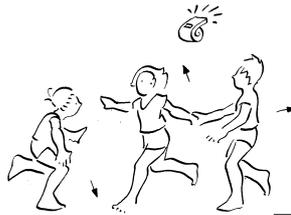
4.3 Übersicht im Spiel gewinnen

Oft jagen die Kinder in spielerischen Situationen einander «kopflös» hinterher. Mit einer erfolgreichen Spielerziehung lernen die Kinder, sich freizustellen und leere Räume zu finden. Dadurch wird das Spielgeschehen übersichtlicher und sicherer.

Behalte das Spielgeschehen im Auge!

Paarlaufen: Ein Kind jagt die anderen Kinder. Wer sich retten will, muss schnell sein oder sich mit einem andern zu einem Paar zusammenschliessen. Auf ein Signal hin müssen sich alle Paare lösen und neu bilden.

- Die Gruppengrösse, die Sicherheit bietet, wechselt und wird durch lautes Rufen («drei!», «fünf!») durch den Jäger oder die Lehrperson bekannt gegeben.



⇒ Klasse in mehrere Felder aufteilen: höhere Intensität und mehr Erfolgserlebnisse.

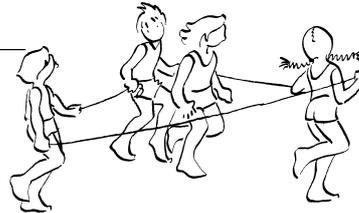
Linie: 3er-Gruppen stellen sich auf eine Linie. Die zwei Kinder, welche die Endpunkte bilden, laufen frei im Raum. Wer dazwischen steht, reagiert so, dass sie/er immer auf der gedachten Geraden bleibt.

- Auch in 4er-Gruppen mit 2 Kindern in der Mitte.
- Punkt: Die Fussspitzen der Kinder in der Gruppe sollen sich berühren. Wem gelingt es dabei – mit Handfassung und gestreckten Armen – im Gleichgewicht zu stehen.



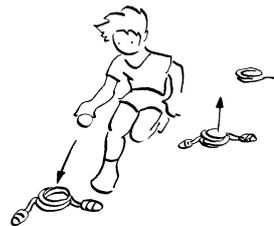
⊗ Begriffe: Punkt, Linie, Gerade.

Spinnennetz: Zu viert: 3 Kinder bilden ein Dreieck und sind an den Eckpunkten mit möglichst gespannten Sprungseilen verbunden. Dieses Gespann soll sich so durch den Raum bewegen, dass das vierte Kind in der Mitte von den Spinnenfäden nicht berührt wird.



⇒ Realien: Bauen alle Spinnen ein Netz? Sprache: «Die kleine Spinne Seraphina». Vgl. Lit. 5/3, S. 40.

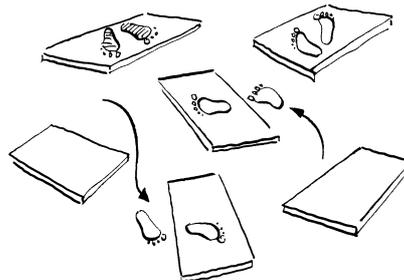
Schlangeneier: Auf dem Spielfeld werden eingerollte Schlangen (Springseile) ausgelegt. Die «Schlangenbeschwörer» versuchen, in jedes dieser Nester ein Ei (Tennisball, Stein, Nuss, Blatt...) zu legen. Die andern Kinder entfernen diese so rasch wie möglich, so dass nie alle Nester besetzt sind. Alle holen die Eier aus dem Materialdepot oder legen sie dorthin zurück. Wie gross dürfen die einzelnen Gruppen sein, damit es spannend bleibt? 2–3 Materialdepots festlegen.



⇒ Realien: Tiere, vor denen wir Angst haben? Warum? Vgl. dazu Bro 4/3, S. 5 f.

Besetzt: Mehr Matten (Seilkreise) als Verteidigende liegen regelmässig verteilt. Während ca. 3 Minuten ist es den Angreifenden erlaubt, Punkte zu sammeln. Ein Punkt wird erzielt, wenn man auf eine freie Matte treten kann. Besetzt ein Verteidiger die Matte, kann nicht gepunktet werden.

- Es spielen drei Teams gleichzeitig. A und B greifen an, während C verteidigt; Rollentausch. Am Schluss jeder Runde werden die Punkte der Teams (geheim – aber fair!) gezählt und festgehalten.
- Ausserhalb des Spielfeldes werden zwei Wurfanlagen bereitgestellt. Wer bei einer Matte punkten kann, läuft sofort aus dem Feld und erhält einen Freiwurf. Gewinnt A oder B das Wurfduell (z.B. bis sie 10 Treffer erzielt haben)?



⇒ Einzelleistung oder Gruppenleistung?

⇒ Gräben und Hindernisse überlaufen: Vgl. 4/4, S. 11 f.

4.4 Brennball-Spiele

Diese Spielreihe ist ein Beispiel dafür, wie eine einfache Spielidee über verschiedene Variationsmöglichkeiten zu einem komplexeren Spielverständnis führen kann. Ausserdem ist es wichtig, dass Brennball intensiv und kooperativ gespielt wird.

**Beobachte das Spiel -
laufe nicht einfach
drauflos!**

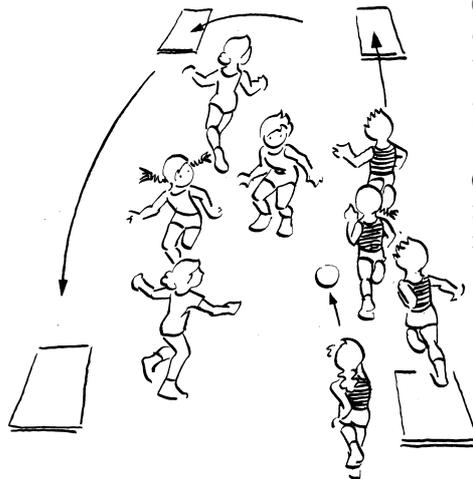
Spielidee: Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Ein Mitglied der Laufgruppe wirft/schlägt einen Ball ins Spielfeld und läuft von Laufmal zu Laufmal (= geschützt). Pro Runde erhält man einen Punkt. Nach 5 Minuten oder 10 Abwürfen/-schlägen oder, wenn alle Läufer auf der Laufrunde blockiert sind, wechseln die Rollen. Die Feldgruppe versucht, den Ball so schnell wie möglich in ein Ziel (= Brennmal) zu bringen, um so die Laufzeit der andern zu begrenzen. Direkt gefangene Abwürfe/-schläge ergeben auch einen Punkt.

Weitere Möglichkeiten für die Laufpartei:

- Es dürfen beliebig viele Kinder loslaufen.
- Kinder, die das Laufmal nicht rechtzeitig erreichen, müssen zurück und von neuem abwerfen/-schlagen.
- Auf der Laufstrecke müssen Hindernisse überwunden oder andere Aufgaben gelöst werden.

Weitere Möglichkeiten für die Feldpartei:

- Bevor der Ball «gebrannt» werden kann, müssen ihn fünf Kinder der Feldpartei berühren.
- Alle Feldspieler müssen hinter dem Fänger im Grätschstand in eine Kolonne stehen. Dieser rollt den Ball zwischen den Beinen nach hinten. Der oder die Hinterste hält den Ball hoch und ruft «Halt!».

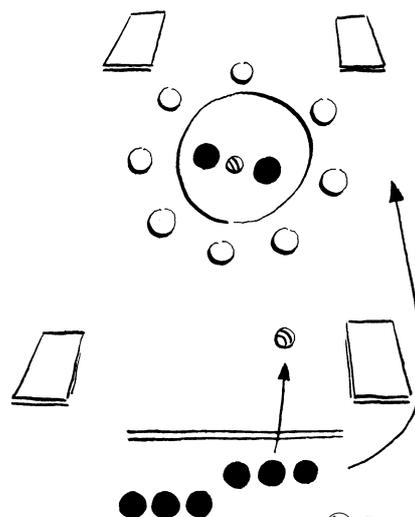


⚠ Grundsatz: Spielen dürfen und nicht warten müssen! Chancengleichheit macht das Spiel spannend.

🏃 Lauf- und Wurffelder möglichst trennen.

Brennball-Varianten:

- Die Läufer rennen keine Runden, sondern müssen drei Kinder der Feldpartei berühren und kehren dann wieder hinter die Schlaglinie zurück. Die Feldspieler dürfen ausweichen. Das «Brennen» unterbricht das Spiel, alle bleiben sofort stehen. Mit dem nächsten Wurf/Schlag bewegen sich alle wieder.
- Das Brennmal liegt im Zentrum (Mittelkreis) und wird von zwei Läufern verteidigt. Diese «Torwarte» können das Brennen erschweren. Die Feldspieler dürfen den «Torraum» nicht betreten.
- Die Feldspieler können durch Berühren mit dem Ball (mit/ohne Laufen mit dem Ball) ein oder mehrere Laufmale sperren. Die Läufer dürfen bei einem gesperrten Mal nicht anhalten und müssen zurück.
- Die Feldspieler versuchen, die Läufer mit dem Ball zu berühren (ausser auf der Matte). Nach drei solchen Berührungen erfolgt ein Wechsel der Feld- und Laufteams.
- Belastet zu grosser Ehrgeiz die Atmosphäre, kann eine Zufallskomponente oder eine zusätzliche Herausforderung eingeplant werden, z.B.: Wie viele Punkte man pro Laufrunde erhält, entscheidet der Würfel (1–6 Punkte) oder die Anzahl Treffer aus drei Freiwürfen auf ein Ziel (1–3 Punkte). Zielwurfanlage im Warteraum der Läufergruppe einrichten.

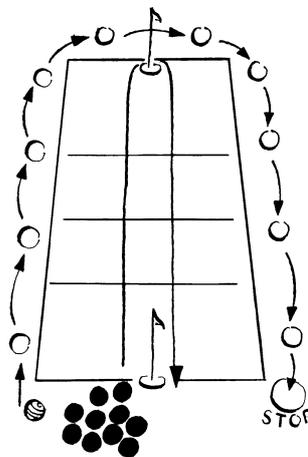


➔ Ziel: Die Spielhandlungen der einen Partei auf das Spielverhalten der andern beziehen.

🗣 Sprache: Was ist beim Spielen wichtig: Können? Fairplay? Taktik?

Brennball verkehrt: Die Läuferpartei bewegt sich im Volleyballfeld, die Werfer stehen ausserhalb. Die Läufer beginnen auf der Start-Ziellinie (Volleyball-Grundlinie). Nach dem Startzeichen laufen sie um einen Malstab, der 18 Meter entfernt ist und wieder zur Startlinie zurück. Wie viele Läufer sind vor dem Ball zurück. Die Werfer spielen sich den Ball möglichst schnell um das Volleyball-Feld zu. Nach ca. 4 Durchgängen werden die Rollen gewechselt.

- Erleichterung für die Werfer: Wurfedistanz verkürzen oder es sind nur 4 Werfer bzw. Fänger pro Durchgang im Einsatz.
- Erleichterung für die Läufer: Pro Durchgang sind nicht alle, z.B. nur ein Viertel, im Einsatz.
- Es werden verschiedene Laufmale angeboten: bei 18 Metern (Grundlinie bis Grundlinie) 3 Laufpunkte, bei 12 Metern 2 Laufpunkte, bei 9 Metern 1 Punkt. Die Kinder entscheiden selbst, welchen Laufweg sie riskieren wollen und melden ihre Laufpunkte anschliessend einem «Rechenbüro». Ein Kind (evtl. vom Turnen dispensiert) führt Buch, berechnet die Resultate der Parteien und gibt nach ca. 10 Spielrunden die Siegerpartei bekannt.

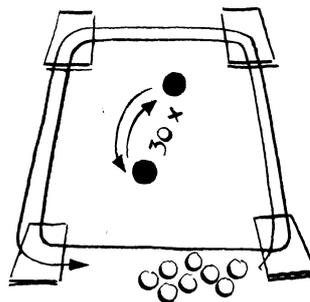


➔ Regeln festlegen: Was geschieht, wenn z.B. der Ball zu Boden fällt?

📝 Schreiben/Sprache: Wie gestalten wir ein (Wettkampf-)Blatt übersichtlich?

Menschliche Uhr: Zwei (freiwillige) Werfer treten gegen die Klasse an. In einer festgelegten Distanz zueinander (z.B. auf je einer Matte stehend) passen sich diese zwei Kinder 30-mal zu. Wie viele Läufe kann die Klasse in dieser Zeit erzielen. Pro ganze Runde 4 Punkte, pro Viertel 1 Punkt dazu. Welches Werferpaar lässt am wenigsten Läufe zu?

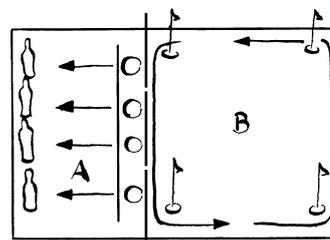
- Gleiche Distanz zwischen den Wurfenden. Sie müssen aber über eine Leine (ca. 1.80 m Höhe) spielen. Welche Gruppe kann die Differenz zum ersten Durchgang möglichst klein halten?
- Statt über eine Leine via eine Wand zuspieren.



➔ Ein Kind betreut die Werfer und zählt die gültigen, direkt gefangenen Bälle laut mit.

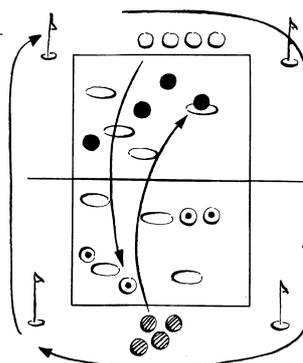
👤 Zu zweit einen Ball über eine bestimmte Distanz einander zuwerfen und fangen, ohne ihn zu verlieren.

Keulen umschieszen: Es stehen ca. 20 Keulen vor einer Wand. Standorte genau markieren, damit sie für alle über mehrere Spielrunden die gleichen sind. Hinter den Wurfenden halten Langbänke die rollenden Bälle auf. Die Werfer versuchen, die Keulen mit Soft-/Tennisbällen möglichst rasch zu treffen. Mit dem Fall der letzten Keule endet die Laufzeit der anderen Partei. Wie viele Punkte (vgl. «Menschliche Uhr») kann das Läuferteam in dieser Zeit erreichen. Die Rollen wechseln nach jedem Durchgang. Nach einigen Spielrunden wird Bilanz gezogen (evtl. «Rechenbüro» einsetzen).



➔ Werfen und Treffen: Vgl. Bro 4/3, S. 22 ff.

Übers Feld: Gleichzeitiger Wurf zweier Werfer (schwarz und weiss) in die andere Hallenhälfte zum eigenen Team. Ihre Mitspieler passen den Ball untereinander zu und müssen ihn in jedem ihrer Reifen einmal fangen. Mit dem Ball laufen, ist nicht erlaubt. Wird der Ball bei Weiss im letzten Reifen gefangen, so ist die Laufzeit für Schwarz beendet (und umgekehrt für die weissen Läufer). Die 4 Abwerfenden sind jeweils auch die Läufer, die punkten können (pro Malstab ein Punkt). Nach dem 4. Abwurf Rollentausch im Team.



👤 Pro Hallenhälfte assistiert ein Kinderschiedsrichter. Pfiff = Stopp für Weiss, «Halt» = Stopp für Schwarz.

➔ An Stelle der Reifen können auch Matten verwendet werden.

4.5 Völker- und Jägerball-Spiele

Das Völkerball-Spiel wird aufgrund der einfachen Organisationsform und aus Tradition immer wieder gespielt. Sinnvoll für alle wird es aber erst, wenn durch die Wahl des Spielgerätes (Schaumstoffbälle) und der Regeln auch die Schwächeren aktiv und ohne Angst mitspielen können. Für einige – meist die Schwächeren – beschränkt sich dieses Spiel lediglich auf ein Fliehen vor dem Spielobjekt. Damit bleibt es ein blosses Laufspiel; der Ball ist nur Bedrohung. Deshalb soll das Spiel so verändert werden, dass man den Ballbesitzenden nicht schutzlos ausgesetzt ist und sich das Spiel allmählich vom Abwerfen (Einzelner) zum Zusammenspiel (vieler) entwickeln kann. Es empfiehlt sich, mit den Kindern über das Spiel zu sprechen und grundsätzlich über das gegenseitige Abwerfen nachzudenken.

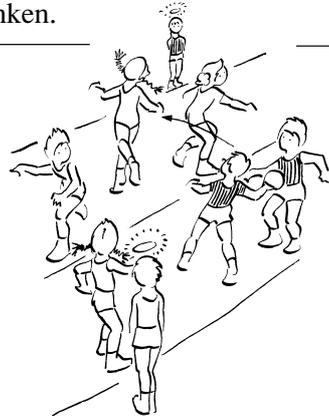
Wie spielt ihr das Spiel «Völkerball»?

Wir lernen weitere Jägerball-Spiele.

⇒ Sprache: Busch, W.:
«Plisch und Plum», Kapitel 7.
Vgl. Lit. Bro 5/3, S. 40

Grundform: Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Ziel ist es, einen Gegner mit einem gezielten Wurf aus dem Spiel der «Lebenden» in den «Himmel» zu verbannen. Sind alle Gegner im Himmel, dann hat man das Spiel gewonnen. Zu Beginn befindet sich bereits ein Kind im Himmel. Dieses darf noch einmal zurück auf die Erde, bis auch es getroffen wird. Wer jedoch den Ball fangen kann, behält sein Leben.

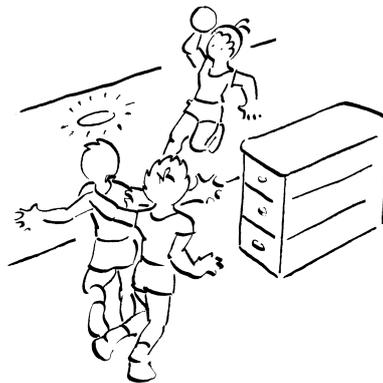
- Pro Team müssen 2–3 Kinder mit der schwächeren Hand schiessen. Wer nimmt diese Herausforderung an?
- Es darf nur beidhändig geworfen werden.



⇒ Aus pädagogischer Sicht sind die folgenden Formen dieser traditionellen Grundform vorzuziehen.

Schutz finden: In jedem Spielfeld sind 1-2 Schwedenkästen aufgestellt, hinter denen sich die Bedrohten in Sicherheit bringen können. Dadurch wird das Zusammenspiel mit dem eigenen «Himmel» wichtig.

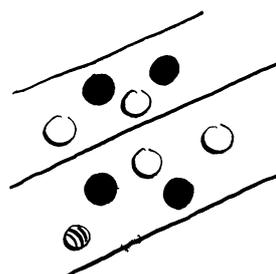
- 3 «Schutzengel» pro Feldhälfte (Kinder mit Bändel). Sie stellen sich als Schutzschild vor die eigenen Spieler und können nicht abgeworfen werden. Schutzengel selbst dürfen Bälle nur abwehren, nicht fangen, nicht aufnehmen oder abwerfen.
- Wer als Schutzengel 10-mal getroffen wurde, kann seine Aufgabe abtreten, wenn er/sie will.
- Zupassen oder Abwerfen? 1-3 «Eindringlinge» bewegen sich im gegnerischen Feld. Statt abzuwerfen, kann ihnen zugepasst werden. Gelingt es diesen, einen Gegner «abzutupfen», ohne dabei mit dem Ball zu laufen, so muss dieser wie nach einem Abwurf in den Himmel und kann zudem nicht mehr als Schutzengel eingesetzt werden.



⇒ Schutzengel sein zu wollen, ist Ehrensache. So kann man zu hart Werfende auch etwas aus dem Spiel nehmen.

Seitenwechsel: In jeder Spielhälfte steht je die Hälfte des Teams. Geschicktes Zupassen ermöglicht den «Eindringlingen» und den «Hausherren», die Gegner abzutupfen. Wer abgetupft wird, wechselt jeweils die Seite. Wenn in einer Hälfte jeweils nur noch Spieler eines Teams sind, so hat das betreffende Team gewonnen.

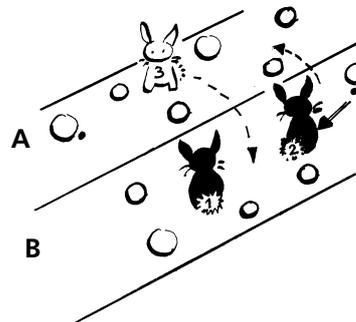
- Maximal 1/2/3 Schritte mit dem Ball sind erlaubt (Niveaueinstellung!).
- Zuspiele der Gegner dürfen abgefangen werden.



! Gar kein «Abschiessen» mehr!

Parallel-Jägerball: Im Feld A spielt ein Team und im Feld B das zweite. Geschickt passen sie sich je 1 Ball zu – ohne mit ihm zu laufen – um einen der 2 «Feldhasen» abzutupfen. Wird z.B. der Feldhase 2 abgetupft, begibt er sich in sein Feld zurück, um mitzujagen und ruft den nächsten Hasen (Nr. 3) auf, der unverzüglich ins Feld wechselt. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle gegnerischen Hasen abgetupft hat.

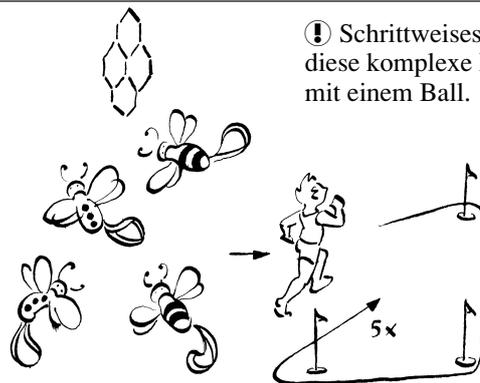
- Die Teams sollen ihre Taktik besprechen: Folgt jemand dem Hasen? Decken sie Zonen ab? Wie ist die Reihenfolge der Hasen, die sich aufs Feld wagen?



- ☹ Wie verhalten sich Hasen? Wie flüchten sie bei Gefahr?

Das Bienenvolk: Beide Völker spielen auf einem grossen Feld. Alle haben einen «Pollen» (Bändel-schwanz) in den Farben ihres Volkes. Es gilt den Gegner abzutupfen. Dazu können mehrere Bälle im Spiel sein. Wer abgetupft wird, muss sich auf eine «Flug»-resp. Laufstrecke begeben oder eine andere Aufgabe erfüllen, die ca. 1 Minute beansprucht. Wenn man einem Ballführenden den Bündel auszupfen kann, ohne dabei vom Ball selbst berührt zu werden, gewinnt man nicht nur den Ball, sondern schickt den andern zudem auch noch «auf die Reise». Welches Bienenvolk weist nach ca. 10 Minuten weniger Ausflüge auf?

- Jedes Volk bestimmt ein Königspaar, das gegen Berührungen immun ist. Dieses Paar versucht, möglichst vielen Ballträgern den Bündel wegzuschnappen. Vielleicht gelingt es so, das ganze gegnerische Volk gleichzeitig «auf die Reise» zu schicken?

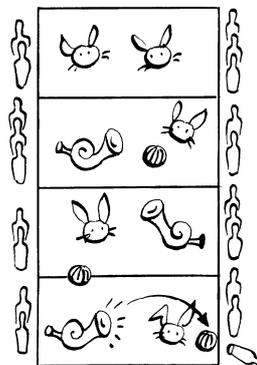


- ⚠ Schrittweises Heranführen an diese komplexe Form. Zuerst nur mit einem Ball.

- ⇒ 3 Kinder unterstützen die Lehrperson als Hilfs-Schiedsrichter, d.h. bei jeder Feldlinie steht eines.

Zielschiessen: Drei Teams rotieren in ihren Aufgaben. Drittes Team: als Schiedsrichter den Zonen zugeteilt. Zwei Teams: Jäger- und Hasenpartei. Sie spielen im Volleyball-Feld, das in 4 Zonen aufgeteilt ist. Es sind 2–3 Bälle im Spiel. Der Wand entlang, ca. 2 m ausserhalb der Seitenlinie, stehen pro Zone 2–3 Keulen auf jeder Seite. Die Jäger passen sich mit oder ohne Laufen den Ball zu. Die Hasen fliehen aus den Zonen, in denen es einen Ball hat. Gelingt es den Jägern, eine Keule in einer Zone zu treffen, in der sich noch ein Hase befindet, erhalten sie einen Punkt. Rollentausch.

- Wie viele Punkte haben die Jäger nach 5 Minuten?
- Wie lange brauchen sie bis sie 10 Punkte haben?

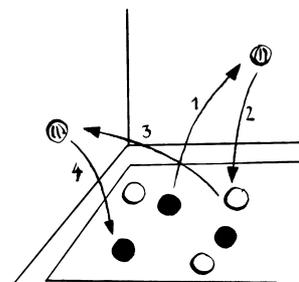


- ⇒ Ziel: Nicht mehr auf Mitschüler schiessen. Die Jäger stellen Keulen wieder auf. Kinder als Schiedsrichter.

Wand-Ball: Squash-ähnliches Spielen zweier Mannschaften unter Einbezug von Wänden und einer begrenzten Spielfläche (z.B. halbes Volleyballfeld). Jede Mannschaft teilt sich in zwei Hälften auf. Team A 1 spielt gegen Team B 1 im Feld 1 (3 Wände plus das halbe Volleyballfeld), A 2 gegen B 2; dann A 1 gegen B 2 usw. Empfehlung: Softbälle verwenden.

Regeln:

Werft den Ball so an die Wand/Wände, dass er zwar ins Feld zurückfällt, das andere Team aber Mühe hat, ihn aufzufangen, bevor er zu Boden fällt. Einen Punkt erhält ihr, wenn der Ball im Feld nicht gefangen werden kann; einen Minuspunkt, wenn er ausserhalb des Feldes zu Boden fällt.



- ⇒ Die Grundregeln vorgeben (fremdbestimmt); dann in den Teams die Regeln weiterentwickeln lassen.

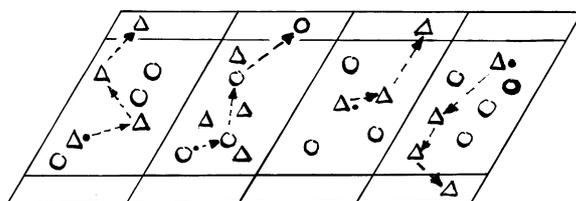
4.6 Linien-Ball-Spiele

Wenn ein grosses Ziel oder mehrere kleinere Ziele zur Auswahl stehen, ist es einfacher, eine Spielaktion erfolgreich abzuschliessen. Dies aber auch nur, wenn es gelingt, das (Fehl-)Verhalten seines Gegenspielers geschickt auszunutzen. Die Kinder lernen zusehends, sich taktisch klug zu verhalten.

Kluges Verhalten und Zusammenspiel führt zum Erfolg.

Grundform: Jede Mannschaft versucht mit genauem, schnellem Zuspiel den Ball am anderen Team vorbeizuspielen, um ihn hinter die gegnerische Grundlinie zu legen. Jeder direkt aus der Luft gefangene Ball, der hinter der Linie abgelegt werden kann, zählt als Punkt. Die Gegner versuchen in den Ballbesitz zu kommen, indem sie geschickt decken und Spielhandlungen des ballbesitzenden Teams im Voraus erkennen.

➔ Schulregeln der Sportspiele: Vgl. Bro 5/4, S. 65 ff.



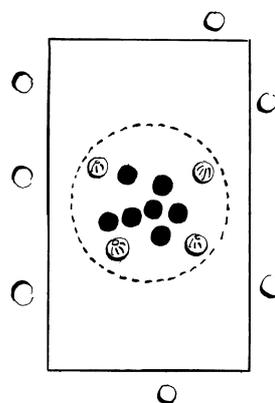
Spielregeln:

Vereinfachte Regeln in Anlehnung an die Sportspiele (Basket- und Handball). Regeln auch mit den Kindern entwickeln im Sinne einer Fairplay-Charta.
 Teamgrösse: 2:2 bis 8:8. Spielfeld: mehrere Felder (Spiel quer zu Grossfeld) bis 1 Feld (Spiel längs mit 2 Teams).

➔ Erleichterung: Den Ball rollen anstatt werfen.

➔ Mannschaftswahl: Vgl. Bro 5/3, S. 23

Ausbrechen-Verteidigen: 2 Teams. Die Feldspieler versuchen einen Ball über eine zugewiesene – nicht alle über die gleiche – Grenzlinie zu tragen, ohne von einem Verteidiger berührt zu werden. Die Verteidiger stehen ausserhalb des (Volleyball-)Feldes. Balltragende, die berührt werden oder gepunktet haben, gehen zurück zur Mitte und beginnen erneut.



➔ Evtl. Klasse halbieren; es gilt je die Hälfte des Spielfeldes (nur 3 Seiten) zu verteidigen; die Mittellinie bleibt für alle gesperrt. Kinder assistieren als Schiedsrichter.

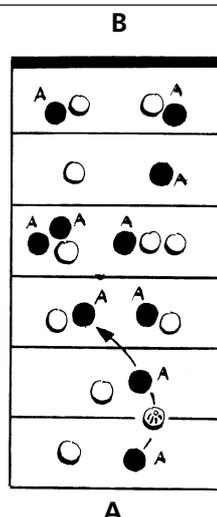
- Alle Feldspieler haben einen Bändel eingesteckt. Gezupfte Bändel sind Punkte für die Verteidiger. Gegenseitiges Festhalten ist nicht erlaubt.
- «Abgezupfte» Feldspieler tauschen die Rollen oder werden auch zu Verteidigern, bis nur mehr zwei Feldspieler übrigbleiben.
- Nur jeder zweite Feldspieler hat einen Ball, so müssen sie sich untereinander im Feld zupassen.

Grenz-Ball: Team A gegen B. Es sind mehrere Softbälle gleichzeitig im Spiel. Die Spieler dürfen die ihnen zugewiesene Zone nicht verlassen. A versucht, die Bälle in die Endzone von B zu spielen, und B umgekehrt. Die Bälle dürfen nicht getragen, sondern nur zugepasst werden. Es darf keine Zone überspielt werden.

- Bälle nur zurollen, nur mit den Füessen spielen...
- Jede Zone darf den Ball nur auf eine bestimmte Art weiterleiten.
- Es darf von Zone zu Zone gewechselt werden, wenn die entsprechenden Passregeln eingehalten werden.
- Wer den Ball haltend von einem Gegenspieler berührt wird, muss ihn abtreten. Der Gegenspieler darf nun beim Freiwurf nicht behindert werden.
- Alle Spieler haben einen Bändel angesteckt: Zupf einem Ballhaltenden den Bändel weg und du erhältst den Ball.

➔ Sprache: Thema «Grenzen».

➔ Intensität: Sobald das Spiel von allen Kindern verstanden ist, können auch mehrere Bälle gleichzeitig eingesetzt werden.



5 Wie spiel(t)en andere?

5.1 Alte Spiele – neu entdeckt

Spiele – Spiegelbilder der Kulturen

Jede Generation und jede Kultur hat ihre eigenen Spiele, deren Form oft eindrücklich den Zeitgeist widerspiegelt. Es gibt viele Spiele, welche bereits bei früheren Generationen beliebt waren und die als Kinder- wie auch als Erwachsenenspiele noch in unserer Zeit aktuell sind.

Wenn Kinder heute «Himmel und Hölle» spielen, dann wissen sie sicher nicht, dass dieses Spiel bereits im Altertum bekannt war. Später versinnbildlichte es den Weg der christlichen Seele von der Erde in den Himmel. Was heute lediglich Kurzweil für Kinder zu sein scheint, ist in Wirklichkeit häufig Überbleibsel religiöser Riten.

Ein Ziel der Spielerziehung ist es, auch traditionelle Spiele zu pflegen. Dabei gilt es jedoch abzuwägen, welche Spiele erhaltenswert und welche mindestens abgeändert werden müssen. Es stellt sich z.B. die Frage, ob es wirklich sinnvoll ist, «Treffballspiele» wie Jägerball, Völkerball usw. in den bekannten, überlieferten Formen zu spielen. Durch die dabei gesammelten Ballerfahrungen und Verhaltensweisen (vor dem Ball wegrennen, vom Ball «schmerzlich» und gezielt getroffen und «abgeschossen» zu werden usw.) wird der Zugang zum freudvollen Ballspielen mit Sicherheit nicht unterstützt. Deshalb sind solche Spiele entsprechend anzupassen und so zu verändern, dass für alle Beteiligten ein freudvolles Miteinander-Spielen möglich wird.

Eltern als Spielmacher einbeziehen

Viele Eltern durften, je nach Wohnort, Familiengrösse, Kinder- und Jugendorganisationen usw., in ihrer Kindheit verschiedene Kinderspiele kennen lernen. Es wäre denkbar, dass einige Eltern gerne einmal im Rahmen einer Sportstunde oder anlässlich eines Spielfestes die Erinnerungen auffrischen und die Spiele aus ihrer Kindheit vorstellen bzw. mit der Klasse durchführen könnten.

Spielideen sammeln – eine Projektidee

Es könnte Thema eines fächerübergreifenden Projektes sein, einige alte Spiele wieder zu entdecken. Die Kinder fragen ältere Menschen, was sie wie gespielt haben oder suchen in Büchern nach alten Spielen. Diese werden gesammelt, gezeichnet, die nötigen Spielgeräte hergestellt und ausprobiert. Ein Spiel, das den meisten Kindern besonders gefällt, wird geübt und während einer gewissen Zeit gepflegt.

➔ Spiele der Welt:
Vgl. Lit. Bro 5/3, S. 40; Spiel im Wandel der Geschichte:
Vgl. Bro 5/1, S. 3



➔ Projektartiger Unterricht:
Vgl. Bro 7/3, S. 12 ff.

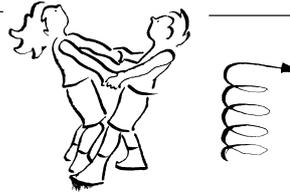
5.2 So spielten unsere Eltern

Nachdem die Kinder vorgängig angeleitet wurden, ihre (Gross-)Eltern über «alte» Kinderspiele auszufragen, stellen sie diese im Unterricht vor. Geeignete Spiele werden im Detail besprochen und dann gemeinsam gespielt. Vielleicht spielen sogar Eltern selber mit?

Was haben deine Eltern und Grosseltern gespielt, als sie noch Kinder waren?

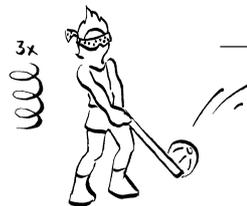
Hurrle-Buss: Zwei Kinder fassen sich und kreisen möglichst rasch. Jedes Kind hält die Verantwortung für das andere «in der Hand bzw. in den Händen».

- A löst den Griff, nachdem es sich vergewissert hat, dass der umliegende Raum frei ist. B versucht, sich in eine interessante Pose hinein abzubremfen.
- Einen Hurrle-Buss (Kreisel) andrehen, eine Strecke hin- und zurücklaufen (o.ä.).



📍 Orts- oder Heimatmuseum, Kindermuseum in Baden; Sportmuseum in Basel; Brueghels Bild der Kinderspiele

Topfschlagen: Zu zweit: A hat die Augen verbunden. B dreht A dreimal um sich selbst, überreicht ihm einen (Gymnastik-)Stab, Unihockey-Schläger, Zweig o.Ä. Gelingt es A, den bereitgelegten «Topf» (Ball, Büchse) in drei Versuchen einmal zu treffen?

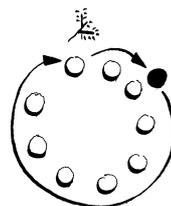


➡ Beruhigend, z.B. am Stundenende; mehrere Paare bilden.

Eiserne Brücke: Mehrere Paare halten sich an beiden Händen (Tore = Eiserne Brücke). 1 Kind symbolisiert das Gute, das andere das Böse. Die anderen Kinder ziehen (in Gruppen) im Gänsemarsch (Einerkolonne, Handfassung) durch die offenen Tore (Arme oben): «So fahren sie, so fahren sie, die letzte muss bezahlen!», d.h. die Arme senken sich und das Tor wird geschlossen. Das gefangene Kind schliesst sich dem guten oder bösen an. Sind je zwei pro Seite, so versucht das eine Paar das andere über eine Linie zu ziehen. Danach sind sie als Viererkolonne wieder unterwegs.

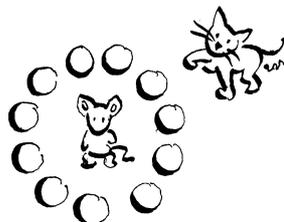


Plumpsack: Die Kinder(-Gruppen) stehen auf einem Kreis. Ein Kind (A) geht aussen herum. Hinter irgendjemandem (B) wird der Plumpsack (Bündel, Zweig) fallen gelassen. Gelingt es B, das davonstürmende A einzuholen und zu berühren, bevor dieses nach einer Runde den leergewordenen Platz einnimmt, so bleibt A aussen; ansonsten Rollentausch.



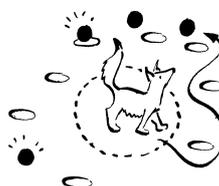
📍 Berndeutsch: «Rund um, rund um, der Plumpsack geit um, ds Huen will är lege, es darf keis sich rege.»

Katze und Maus: Kinder auf einem Innenfrontkreis, mit Handfassung. Eine Maus steht innerhalb, eine Katze ausserhalb des Kreises. Bevor die Katze die Maus jagen darf, muss z.B. ein rituelles Frage- und Antwortspiel stattfinden. Die Verfolgung beginnt, wobei der Maus alle «Tore» offen stehen, nicht so aber der Katze. Die Tore so früh schliessen, dass die Katze nicht von den fallenden Händen getroffen wird.



📍 Vers, je nach Dialekt, z.B.:
Katze: «Müüslì, was machsch im Garte?»
Maus: «Chruut abfrässe!»
Katze: «Und wenn i chumm?»
Maus: «De renn i ab!»

Fuchs aus dem Loch: Reifen in der Halle verteilt: Ein Fuchs befindet sich in seinem «Bau» (z.B. Mittelkreis). Die andern versuchen, den Fuchs aus dem Bau zu locken. Gelingt es dem auf einem Bein hüpfenden Fuchs, ein Kind zu berühren, bevor dieses in einem Reifen in Sicherheit ist, dann tauschen sie die Rollen.



➡ Malstäbe statt Reifen. Bei grossen Gruppen mit mehreren Füchsen und Kreisen spielen.

5.3 Andere Länder - gleiche Spiele?

Fremdes erfüllt uns häufig mit Unsicherheit, Angst oder gar Ablehnung, weil es unbekannt, ungewohnt und unberechenbar ist. Immer wieder kommen Kinder aus fremden Kulturen zu uns. Von ihnen können wir vieles lernen, denn jede Kultur ist etwas Besonderes und kennt interessante Spiele. Die Kinder sollen bei den folgenden Spielen aus verschiedenen Kulturen erleben, dass die Qualität der Bewegungen entscheidet. Ein anfänglich mangelhaftes Ergebnis bedeutet oft, dass Fertigkeiten und Spielverständnis noch reifen müssen.

Kora: 25 Steinchen in die Hand nehmen und hochwerfen. Möglichst viele mit dem Handrücken der gleichen Hand auffangen. Diese erneut hochwerfen und nochmals möglichst viele fangen. Jetzt den Rest in die andere Hand wechseln. Ein Steinchen hochwerfen, die andern in der Hand behalten und vor dem Auffangen wieder ein Steinchen vom Boden aufnehmen. So lange fortsetzen, bis es nicht mehr gelingt, ein weiteres Steinchen aufzuheben, ohne zusätzlich ein anderes am Boden zu berühren und bis das hochgeworfene Steinchen nicht wieder aufgefangen werden kann.

- Wer hat am Schluss mehr Steinchen?



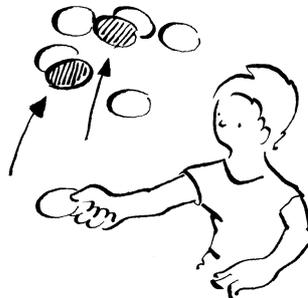
Jedes Land und jede Kultur hat ihre eigenen Spiele und Traditionen. Wir wollen einige kennen lernen.

☞ Interkulturelle Anregungen: Vgl. Bro 7/3, S. 10

☞ Steinchenspiel aus Kenia. Spiel wurde ursprünglich sitzend als Mannschaftsspiel von zwei Dreier-Teams gespielt.

Ona chicky: Die Kinder sind mit je 10 Bierdeckeln (o.Ä.) ausgerüstet. Einer nach dem andern wirft einen Deckel in ein bezeichnetes Feld. Wer seinen Deckel so werfen kann, dass er auf einem oder mehreren andern landet, darf sie zu sich nehmen.

- Übe zuerst: Wie viele deiner zehn Deckel kannst du so werfen, dass sie sich berühren?
- Gelingt es, eine Gerade, einen Kreis, ein Dreieck zu werfen?
- Spielt zu viert: zwei gegen zwei als Team.
- Nicht jeder Deckel hat die gleiche Punktezahl, es kann also über Einsätze «gepokert» werden.

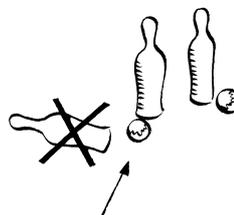


☞ Aus Japan; vgl. «Caps», Hawaii, U.S.A.

☞ Sprache: Unsere (?) «arabischen» Schriftzeichen; Schreiben: Yin/Yang bzw. Schwarz-/Weiss-Kartonquadrate selbst zuschneiden und persönliche Zeichen aufmalen.

Indianisch Kegeln: In der Halle mit einer Keule und Jonglierbällen, im Freien mit einer Schachtel, Büchse o.Ä. und Steinen spielen. Von einer Linie aus werfen die Kinder in Kleingruppen auf das Ziel (Keule). Punkte sammelt, wer mit seinem Wurf möglichst nahe ans Ziel kommt, ohne dieses zu Fall zu bringen.

- So auf die Keulen oder in die Schachteln werfen, dass diese über eine Linie getrieben werden.
- Welches Zweier-Team hat sein Zielobjekt zuerst über eine vorgegebene Ziellinie gespielt?



☞ Aus Amerika. Jonglierbälle selber herstellen: Vgl. Bro 7/3, S. 12

Beutelfangen: Die Kinder stehen zu zweit oder dritt zusammen. Eines nach dem andern wirft etwa 4 Jonglierbälle o.Ä. hoch. Diese sollen möglichst nahe beieinander zu liegen kommen. Aufgabe: Nimm den ersten Ball und wirf ihn hoch. Nimm den zweiten vom Boden und fange den ersten usw. Gelingt es, den vierten aufzufangen, ohne die anderen drei zu verlieren?



☞ Aus China. Jonglierball: Vgl. Bro 5/3, S. 8

☞ Vier auf einen Streich...

☞ Alle Spiele wenn möglich auch im Freien spielen.

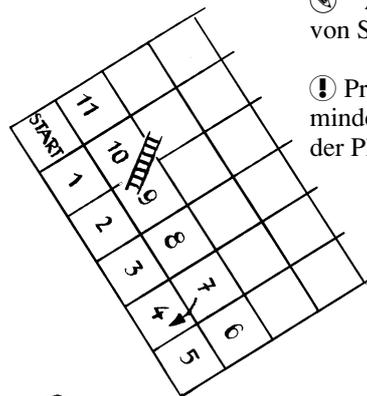
5.4 Bekannte Spiele verändern

Bekannte Tisch-Brettspielformen aufgreifen, Spielpläne dazu (z.B. im Zeichnen) selbst anfertigen und die Regeln (z.B. in der Sprache) für das «neue» Bewegungs-Spiel gemeinsam planen. Solche Spiele können die Kinder anschliessend im Sportunterricht gruppenweise selbständig durchführen.

... und dann glaubst du am Ziel zu sein, doch du purzelst wieder hinunter!

Leiterlispiel: Von einem Startfeld aus soll mittels Würfelglück ein Zielfeld möglichst rasch erreicht werden. Jedem Feld wird eine Bewegungsaufgabe zugeordnet: Feld 1: Zielwürfe auf... Feld 2: Seilspringen mit... usw. Die Kinder legen ca. 20 Stationen fest. Die Stationen werden sowohl mit einer Stationen-Nummer als auch mit einem Bewegungsbeschrieb, den die Kinder selbst angefertigt haben, versehen. Jedes Feld verlangt eine Bewegungsaufgabe. Wer jedoch Glück hat und auf einem «Leiterlifeld» zu stehen kommt, darf eine bestimmte Anzahl Felder «aufsteigen»: «Leiterli» = Klettertour an der Sprossenwand. Wer Pech hat und auf ein «Rutschbahnfeld» gerät, verliert eine Anzahl Felder: «Rutschbahn» = Rundenlaufen auf Teppichresten. Erst wenn die Bewegungsaufgabe erfüllt ist, darf vor- oder zurückgerückt werden.

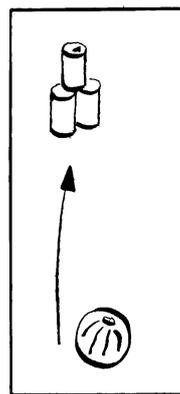
- **Lauf-Such-Spiel:** Im Wald oder auf der Sportanlage werden Nummern von 1 bis 50 verteilt, nicht aber regelmässig der Reihe nach. Nach dem Würfeln loslaufen und die Nummer suchen, denn dort ist eine Frage formuliert. Mit der Antwort zum Spielleiter zurückkehren. Ist sie falsch, muss der Spieler ein Feld zurück. Ist sie richtig, darf er weiterwürfeln usw.



✎ Zeichnen/Werken: Bearbeiten von Spielvorlagen.

⚠ Pro Spielfeld-Aufgabe müssen mindestens 3 Kinder nebeneinander Platz finden.

Eile statt Weile: Das Eile mit Weile kennen die Kinder. Bei diesem Bewegungsspiel soll es aber keine Weile, kein Ausruhen auf einer «Bank» geben. Die «Bank-Aufgabe» soll in etwa folgendem Vorschlag entsprechen: Das Kind bleibt solange auf der «Bankposition» bis ein nächstes nachrückt. Es kann sein, dass dies sehr lange dauert. Weile soll es deswegen aber keine haben: Es springt Seil. Pro zehn Durchschwünge darf es anschliessend 1 Feld vorrücken. Oder es wirft auf Ziele. Pro fünf Treffer ein Feld vor, nachdem es erlöst wurde, oder... Um überhaupt vorwärts zu kommen, muss auch gewürfelt werden. Jede Augenzahl bedeutet eine Aufgabe (Aufgaben vorgeben oder von den Kindern selbst bestimmen lassen):



⚠ Dispensierte als Spielhelfer einsetzen. Bewegungsaufgaben (1–6) durch einzelne Kinder bestimmen und evtl. zeichnen lassen; es eignen sich die Bewegungen, die die Kinder schon kennen gelernt haben.

➡ Gruppenwettkampf: Aufgaben übertragen gestattet!



- 1 Einmal eine bestimmte Strecke laufen.
- 2 Fünfmal einen Ball im Stehen hochwerfen und ihn im Sitzen fangen.
- 3 Drei Keulen abwerfen und wieder aufstellen.
- 4 Auf allen vieren einen Medizinball mit dem Kopf durch eine Slalomstrecken rollen.
- 5 Eine vorgegebene Gummitwistfolge erfolgreich absolvieren. Bei einem Fehler nochmals vorne beginnen (Gummitwist zwischen 2 Kästen o.Ä. gespannt).
- 6 Eine bestimmte Knotenfolge in ein Sprungseil knüpfen, einem Schiedsrichter zeigen und wieder lösen.

6 Spielobjekte selbst herstellen

6.1 «Mein» Spielgerät

Sorge tragen

Die Kinder wachsen in einer Flut von Reizen und Spielsachen auf. Es wird ihnen Unzähliges zum kurzzeitigen Genuss zur Verfügung gestellt. Deshalb ist nicht verwunderlich, dass Spielobjekte, die nicht mehr unmittelbaren Lustgewinn versprechen, unbeachtet liegen gelassen werden. Zu Dingen, die einem persönlich gehören, deren Besitzer man ist und die man sich über längere Zeit selbst erarbeitet hat, trägt man eher Sorge. Man identifiziert sich eher mit einer Sache, wenn sie «eigen» ist.

Selber machen

Besonders in kleineren Schulen sind die Materialbudgets für teure Norm-Spielobjekte knapp bemessen. Auch aus diesem Grund sollen Spielgeräte selbst hergestellt werden. Vielleicht lässt sich sogar ein ortsansässiger Handwerksbetrieb gewinnen, geeignetes Material kostengünstig oder gar gratis zur Verfügung zu stellen. So liesse sich das Anfertigen eines Spielgerätes in ein heimatkundliches Projekt mit einbeziehen: Was stellen unsere Dorfhandwerker aus welchem Rohmaterial, mit welchen Hilfsmitteln und Arbeitstechniken her? Was für Möglichkeiten haben *wir*?

Räume und Anlagen mitgestalten

Primarlehrkräfte gestalten oft mit den Kindern ihr Klassenzimmer so, dass es ihnen bzw. der Lehr-Lern-Atmosphäre entspricht. Anders ist es bei den Sportanlagen und Turnhallen: Sie sind normiert, oft unpersönlich und «kalt». Aus Sicherheitsgründen müssen sie auf das Wesentliche beschränkt sein. Dennoch könnten z.B. die Wände oder das Klettergerüst farbig gestaltet, die Sprossenwand als Tonleiter gekennzeichnet, Ringe und Figuren als Treffziele an der Wand gezeichnet werden. Warum nicht die Schwedenkästen, Langbänke, aber auch die Bodenmatten mit einem kleinen Signet, mit einem persönlichen «Farbtupfer» einer Klasse versehen, damit die «graue» Turnhalle etwas fröhlicher erscheint? Sinnvoll geplant, in Kombination mit dem Werkunterricht und in Zusammenarbeit mit dem Hauswart, lassen sich sicherlich Lösungen finden, die dauerhaft sind und auch bei der Organisation einer Sportstunde in Schule und Verein nützlich sein können.

Eigene Spielplätze bauen

Am Rand von Sportanlagen, an einer Böschung, im nahen Wald... können eigene Spielplätze (Gleichgewichtsposten, Fahrradparcours, Wurfziele, Inline-Slalom, «Rennlauf-Bahnen» usw.) eingerichtet werden. So wird auch der Schulraum ausserhalb des Klassenzimmers zum eigenen Spielplatz und somit anders erlebt.



➔ Wurfziele: Vgl. Bro 4/3, S. 24 und Bro 5/3, S. 13

➔ Gleichgewichtsobjekte: Vgl. Bro 3/3, S. 7

6.2 Der Ballonball: So wird er gemacht

Für das Herstellen von Ballonbällen ist die Zusammenarbeit mit einer Handarbeitslehrkraft sinnvoll. Sie ist es auch, die den Kindern Ideen vermitteln kann, wie andere Spielobjekte selbst hergestellt werden können. Da die Arbeit handwerkliches Geschick voraussetzt, wäre die Mithilfe von Eltern sehr geeignet. Bei einem gemeinsamen Spielnachmittag mit den Eltern liessen sich die Ballonbälle auch direkt erproben. In klassenübergreifenden Projektwochen kann unter Mithilfe der älteren Schülerinnen und Schüler ein Ballset mit verschieden grossen Ballonbällen hergestellt werden.

Werkzeug

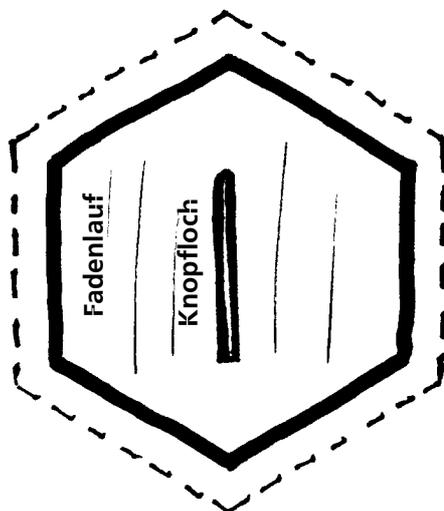
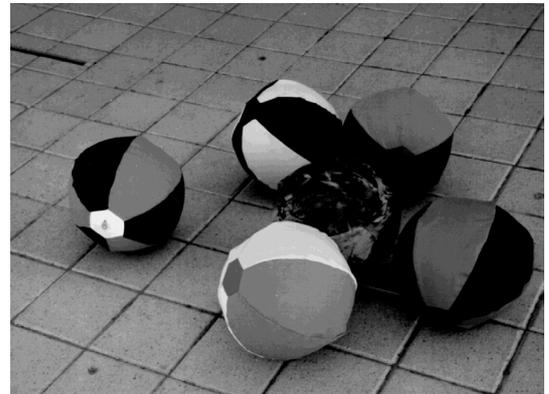
Schere, Bleistift, Massstab, Nähmaschine, Bügeleisen

Material

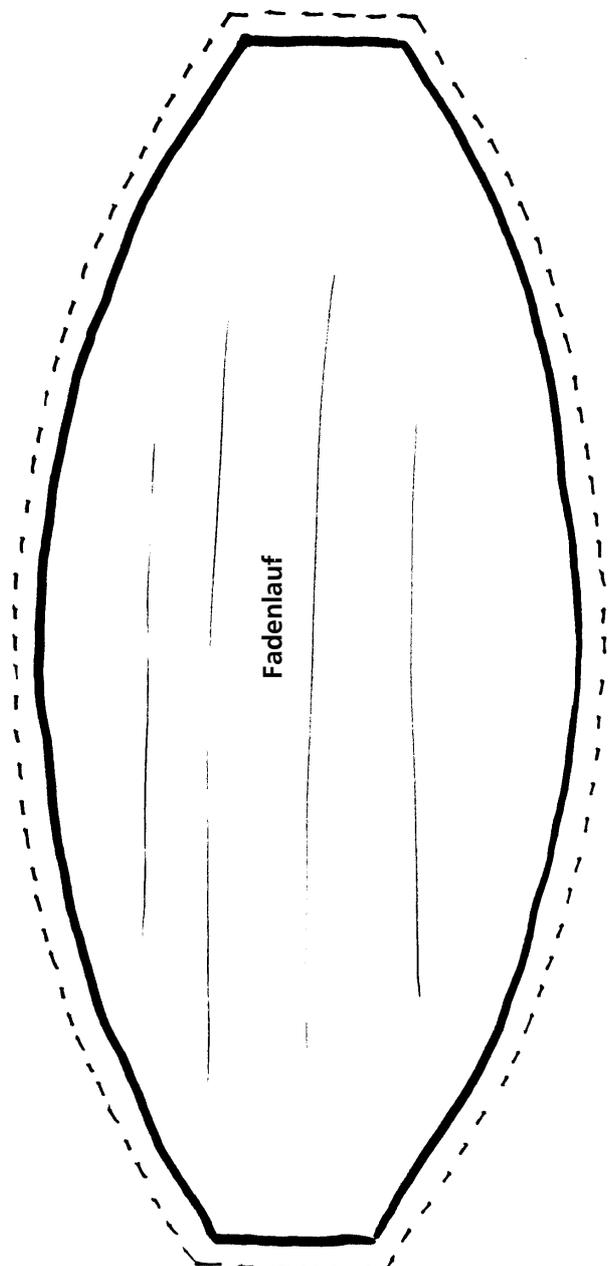
Schnittmuster, Stoffresten, Faden, Klebeinlage-Stoff, Ballon, alle 3 Schnittmuster (→ Vgl. Abbildung) von A5- auf A3-Grösse hochkopieren.

Arbeitsgang

- 1 Schnittmuster beliebig vergrössern und ausschneiden.
- 2 Schnittmuster fadengerade (Fadenlauf) auf Stoff stecken.
- 3 Genau zuschneiden.
- 4 Nahtzugabe am Sechseckmusterteil wegschneiden und 2-mal aus Klebeinlage zuschneiden.
- 5 Klebeinlagestücke auf Stoffsechsecke bügeln.
- 6 Knopfloch einzeichnen und nähen (bei festem Stoff muss das Knopfloch ca. 1 cm verlängert werden).
- 7 Alle Seitenteile an den Sechsecken annähen (von Klebeinlage zu Ecke nähen), Faden verknoten oder doppelt nähen.
- 8 Alle Seitennähte schliessen und «zickzacken»
- 9 Ball durch das Knopfloch wenden, Ballon einsetzen, aufblasen... und spielen.
- 10 Alternative zum Inhalt (Ballon): Ballhülle mit Kunststoff-Flocken o.Ä. füllen und Knopfloch zunähen.



Zweimal zuschneiden
(einmal mit, einmal ohne Knopfloch)



Sechsmal zuschneiden

6.3 Mit dem Ballonball spielen

Der Ballonball kann – je nach Stoffwahl oder Füllung – verschieden gut fliegen oder hüpfen. Er ist für die Kinder wie geschaffen. Ihr individuell gestalteter Begleiter wird sie begeistern. Zudem lernen die Kinder auf eine besondere Art, was es heisst, zu etwas Sorge zu tragen.

Spiele mit deinem eigenen Ballonball!

Den Ballonball erproben: Den Ballonball auf dem Kopf, der Schulter, dem Handrücken, einem Ohr usw. balancieren.

- Den Ball über den ganzen Körper rollen. Wer begleitet ihn über den Rücken?
- Den Ballon-Ball hochwerfen und auf den gestreckten Armen, ohne die Hände zu benutzen, auffangen.
- Mit einem Partner den Ballonball gleichzeitig wechseln, ohne dass dieser zu Boden fällt; und zurück.



➔ Spielerisches Werfen:
Vgl. Bro 4/3, S. 22 ff.

Den Ballonball hüpfen lassen: Auf der Schulter, dem Kopf, dem Knie hüpfen lassen.

- Vom Knie auf den Kopf, vom Kopf auf...
- Den Ball fallen lassen, den aufspringenden Ball einhändig mal links mal rechts schlagen.
- In einen Kasten, Reifen spielen. Zwischen den Seilen der Schaukelringe durch.
- Mit der Hand schlagen wie ein Prellen, gegen die Wand, gegen das Basketballbrett und wieder fangen. Wie weit oder wie hoch gelingt es?



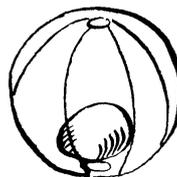
➔ Über Hindernisse spielen:
Vgl. Bro 5/3, S. 17

➔ Vom fremd- zum mit- und selbstbestimmten Handeln anleiten.

➔ Matten-Ball-Spiele:
Vgl. Bro 5/3, S. 16

Der andere Ballonball: Eine Münze oder einen kleinen, flachen Stein vor dem Aufblasen in die Hülle geben. Versuchen, den Ball zu prellen, ihn einzufangen, einem anderen Kind zuzuspielen...

- Reiskörner in den Ballon geben: Die Augen schliessen und den Ball wegrollen. Wo liegt er nun?
- Verbundene Augen: Zwei 3er-Teams stehen sich gegenüber und versuchen, die anrollenden Bälle vor einer Linie abzuwehren. Ein Schiedsrichter-Kind hilft.



➔ Was hörst du?
Vgl. Bro 2/3, S. 7

Rhythmus und Sprache: Rhythmusformen in der Sprachgestaltung einsetzen, z.B. anhand des Gedichtes von Josef Guggenmos «Mein Ball».

- Auf «dann» berührt der Ball den Boden und hüpf wieder «hoch wie...»
- Die Kinder sind Bälle; sie hüpfen so hoch wie «ein Mann» usw.

Mein Ball

Ein Ball zeigt, was er kann,
dann
hüpft hoch wie ein Mann,
hoch wie eine Kuh
dann
hoch wie ein Kalb,
dann
hoch wie eine Maus,
dann
hoch wie eine Laus,
dann
ruht er sich aus.

Josef Guggenmos

➔ Bezug zum Fachbereich Sprache; auch ausserhalb der Turnhalle möglich.

➔ Mein Ball. Aus: «Gefunden». Gedichte für die Grundschule, © 1985 Diesterweg, Frankfurt a. M.; v.a. auch Anregungen im Lehrerbuch S. 54 zu Sprachunterricht und Bewegung. Vgl. Literatur Bro 5/3, S. 40

6.4 Volleybretter : So werden sie gemacht

Die Spielbretter lassen sich in der Grösse beinahe beliebig variieren: von der handtellergrossen «GOBA»-Form bis hin zum 35 x 35 cm grossen Volleybrett. Im Werken einen «Dumbo» (Elefanten) oder eine «Milly» (Kuh) herzustellen ist gestalterisch und handwerklich interessant. Natürlich eignen sich auch andere Formen wie z.B. Hasen mit langen Ohren, Pilze, Früchte mit Stiel usw. Die Kinder sollen ihre Vorstellungen einbringen können. Es ist auch möglich klassenweise zu einem Thema wie z.B. «Arche Noah», «Früchtekorb», «Zirkus» usw. Bretter herzustellen. Das Anfertigen von jeweils zwei gleichen Brettern erleichtert die Werkarbeit und ermöglicht es auf einfache Weise, im Sportunterricht Paare zu bilden, die sich sofort erkennen und unter den gleichen Bedingungen mit- oder gegeneinander spielen.

➔ GOBA-Bretter selber herstellen/Spiele: Vgl. Bro 5/4, S. 54 f.

Werkzeug

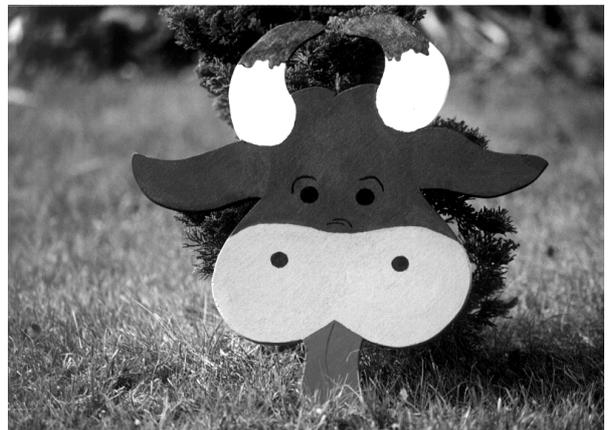
- Laubsäge
- Raspel
- Schmirgelpapier
- Bleistift
- Pinsel
- Handbohrer
- Schraubenzwinge

Material

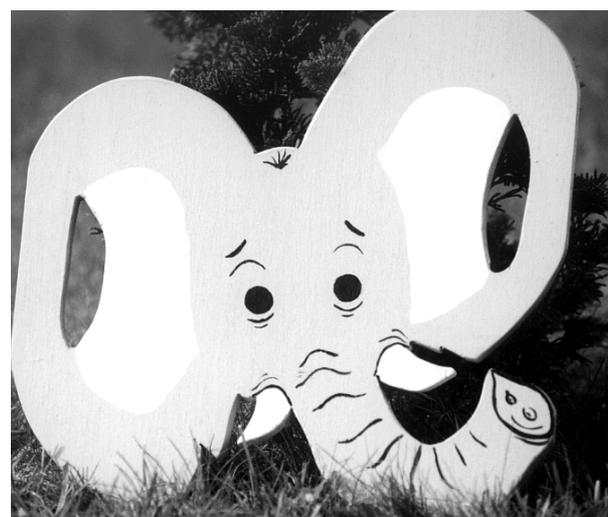
- Laubsägeholz, ca. 1 cm dick
- Holzfarbe
- Lack

Arbeitsgang

- 1 Entwurf zeichnen und auf das Holz übertragen (Kopierpapier verwenden). ⚠ Feine Details brechen leicht ab. Die Griffe müssen eine Stärke von mindestens 4 cm aufweisen!
- 2 Figur sorgfältig aussägen.
- 3 «Augenlöcher» bohren; je grösser desto besser die Durchsicht für das Spiel über dem Kopf.
- 4 Mit Raspel und Schmirgelpapier die Kanten brechen und die Flächen glatt schleifen.
- 5 Figur fantasievoll bemalen.
- 6 Trocknen lassen.
- 7 Lackieren.
- 8 Trocknen lassen ... und spielen!



«Milly»



«Dumbo»

6.5 Mit dem Volley-Brett spielen

Das Volley-Brett ermöglicht vielfältige Bewegungserfahrungen für die verschiedensten Spielformen vom (Tisch-)Tennis bis zum Volleyball. Es kann einhändig oder zweihändig gespielt werden. Als Spielbälle eignen sich aufblasbare Bälle, Unihockey-, Tischtennis- und Schaumstoffbälle.

Im Service: Die Hälfte der Klasse befördert die «Bestellungen» (Bälle, Säckli...) an einen Ort. Die anderen tragen diese zurück. Die Bestellungen dürfen nicht mit der Hand gehalten werden.

- Auf halber Strecke sollen die Gegenstände einem anderen überreicht werden.
- Selbstbedienung: Kann die Gruppe alles wie auf einem Fließband in die Küche zurücktransportieren?



➔ Anleitung zur Herstellung: Vgl. Bro 5/3, S. 38

➔ Spiele mit Zeitungsknäueln: Vgl. Bro 4/3, S. 22

🕒 Wie funktioniert ein Hotelbetrieb, ein Spital?

Pfannenspiele: Das Brett wie eine Pfanne im Stehen oder Gehen auf dem Kopf ausbalancieren.

- Das Brett auf den Kopf legen und festhalten, zusätzlich einen Gegenstand darauf legen und so tragen.
- Jemandem einen Ball in die Pfanne werfen. Wie nahe beieinander müssen die beiden stehen, damit es gerade noch klappt?
- Einen Ball hochwerfen und mit der Pfanne ganz weich auffangen.
- «Talerschwingen»: Einen Ball dem Rand der Pfanne entlang kreisen lassen.
- Den Ball auf dem Brett hüpfen lassen. Kannst du dich gleichzeitig noch bewegen (absitzen, aufstehen, gehen, laufen, hüpfen...)?



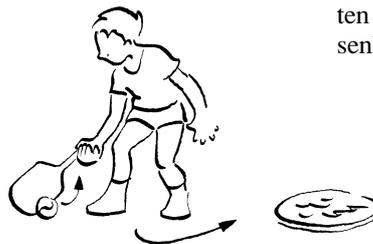
🕒 Dritte Welt: Wasserkrüge tragen im Vergleich mit unseren Hilfsmitteln und technischen Einrichtungen.

🗣 Sprache: Sprichwörter wie: «Jemanden in die Pfanne hauen» – was heisst das eigentlich?

🕒 (Schweizer-)Brauchtum wie z.B. Talerschwingen.

Schöpfen und Schaufeln: Reifen, Seilkreise oder Zeitungs-Doppelseiten (Wasserlöcher) liegen verstreut. Einen Ball zu den Wasserlöchern führen.

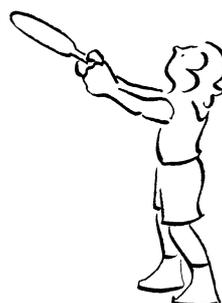
- Feld räumen: Einem Feld werden Kinder zugeteilt. Die eindringenden Bälle mit dem Brett aus dem Feld schaufeln.
- 3–5 Kinder stehen im Kreis und verteidigen Schachteln, Schwedenkasten-Elemente..., in welche die anderen von ausserhalb des Kreises Bälle zu schlagen versuchen. Das Brett ein- oder beidhändig halten.



🕒 Schaufeln bzw. schwere Lasten heben: aus den Knien mit senkrechtem Rücken!

Hüpfball: Das Brett beidhändig halten und den Ball hüpfen lassen; entweder auf dem Brett oder zwischen dem Brett und Boden hin- und herprellen.

- Versucht, eine bestimmte Abfolge mehrmals zu wiederholen, z.B.: 3-mal Brett, 1-mal Boden, 3-mal Brett...
- Im Laufen: 3-mal Brett, 1-mal Kopf, 1-mal Boden...
- Partner einbeziehen; auch mit 2 Bällen.
- Der Partner wirft von Hand den Ball zu, mit dem Brett direkt zurückspielen.
- Den zugeworfenen Ball direkt zu einem Ziel (Matte, Basketballbrett, Reifen) weiterspielen versuchen.
- Den Ball so hochspielen, dass er auf eine Linie niederfällt. Wie viele Schläge brauchst du, um Treffer zu erzielen?
- Über eine Linie Tennis spielen, Regeln aushandeln.



➔ Jonglier-Nummer, evtl. sogar zu Musik zusammenstellen.

➔ Vom tennis- zum volleyballartigen Spielen: Vgl. Bro 5/3, S. 17

Wie lässt sich mit deiner selbst gezeichneten Brettform spielen?

Verwendete und weiterführende Literatur / Medien

- ADOLP, H. / HÖNL, M.: Integrative Sportspielvermittlung. Kassel 1993.
- BEIN, W.: Basketball schon mit 6- und 7-jährigen. Erfahrungsbericht. Hamburg 1994.
- BLUMENTHAL, E.: Kooperative Bewegungsspiele. Schorndorf 1993.
- BROICH, J.: Körper- und Bewegungsspiele. Über einhundert neue Gruppenspiele. Köln 1993.
- BRUGGMANN, B.: 1020 Spiel- und Übungsformen im Kinderfussball. Mit 44 Beispiel-
lektionen. Schorndorf 1999.
- BUCHER, W. (Hrsg.): 741 Spiel- und Übungsformen «Bewegtes Lernen» für Vorschule
und Unterstufe. Schorndorf 2000.
- DÖBLER, E.: Kleine Spiele. Berlin 1996.
- DODERER, K. (Hrsg.): BUSCH, W.: Plisch und Plum. In: Lexikon der Kinder- und Jugend-
literatur. Basel 1984.
- ERNST, K.: 10 x 10 Bewegungsspiele. Eine Spielsammlung. Zofingen 1993.
- FIRMIN, F.: Bewegung als Zugang zur Welt. Zürich 1989.
- FLEMMING, I.: Spiele mit viel Bewegung. Mit Grundschulkindern drinnen und draussen
aktiv. Mainz 1994.
- FLURI, H.: 1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit. Schorndorf 1996⁷.
- GRÖSSING, S.: Bewegungskultur und Bewegungserziehung. Schorndorf 1993.
- KELLER, R.: Ballspielen lernen. Sabe. Zürich 1991.
- KELLER, R.: Auf leisen Sohlen durch den Unterricht. Ein Arbeitsbuch zum spiel- und
handlungsorientierten Unterricht im 1. und 2. Grundschuljahr.
Schorndorf 1995.
- KLEINSCHMIDT, M. (Hrsg.): Gefunden. Gedichte für die Grundschule. Frankfurt a.M. 1985.
- KLIEWER, H.-J.: Die Wundertüte. Reclam Lesebuch. Stuttgart 1989.
- KÜHN, E.: Die kleine Spinne Seraphina. Stuttgart 1986.
- LUKÁCSY, A.: Spiele aus aller Welt. Budapest 1972.
- MEDLER, M.: Ballspielen: Ein integrativer Ansatz für die Grundschule.
Neumünster 1996.
- MÜLLER, B.: Fangspiele. Dortmund 1995.
- SCHNEIDER, K.: Lauter Windeier. Weinheim 1992.
- ZIMMER, R. / CIRCUS, H. (Red.): Kinder brauchen Bewegung. Aachen 1992.
- UNICEF: Spiele der Welt. Zürich 1979.

Video-Filme:

Der Wettkampf der Geister. Merlin und die Hexe. Aus: Merlin der
Zauberer. Walt Disney Production.



Verlag SVSS

Umfangreiches Angebot von Broschüren, Büchern, Video-Filmen,
Tonträgern und ergänzenden Medien zum vorliegenden Lehrmittel.