

- beim Spiel auf der Rasenfläche diese auf Steine, Scherben usw. absuchen (Bächle & Heckeke 2008: S. 8; Bächle & Heckeke 2010: S. 16–18; Beudels & Anders 2001: S. 46–47; Lange & Sinning 2007: S. 12; Ministerium für Bildung Saarland 2011: S. 22)

4.2.2 Regeln

Wenn das *Ringen, Raufen, Kämpfen* zum Thema des Unterrichts gemacht werden soll, müssen vorab angemessene und verbindliche Regeln mit den Kindern gemeinsam erarbeitet werden. Halten Sie diese mit den Kindern auf einem Plakat fest und hängen Sie dieses zu jeder Unterrichtseinheit gut sichtbar in der Halle auf. Wiederholen Sie mit den Kindern die Regeln zu Beginn der Unterrichtsstunde. Folgende Regeln sind dabei nach Lange und Sinning (2007: S. 12) und Bächle und Heckeke (2010: S. 31–32) besonders wichtig:

- Der Kampf beginnt erst, wenn beide Kinder signalisiert haben, dass sie bereit sind!
- Man darf niemandem wehtun! Also kein Beißen, Kratzen, Treten, Schlagen, Würgen, Haare ziehen usw.
- Wenn jemand Stopp ruft, wird der Kampf sofort beendet!
- Wer im Gruppenkampf ein Stopp hört, ruft ebenfalls laut Stopp!
- Als Stoppsignal zählt das zweimalige Schlagen mit der Hand oder dem Fuß auf die Matte oder mit der Hand gegen den Körper des beteiligten Kindes (wenn der Mund verdeckt ist und ein Stoppruf nicht möglich ist).

Weitere Regeln, die Sie mit den Kindern vereinbaren können:

- Werden Kleingeräte oder Hilfsmittel zum Kämpfen benutzt, dürfen diese nicht beschädigt sein bzw. werden.
- Die Kinder akzeptieren und respektieren sich gegenseitig und tragen Verantwortung für ihr Gegenüber.
- Wer unfair kämpft, wird ermahnt und bei Wiederholung vom Spiel ausgeschlossen (Ministerium für Bildung Saarland 2011: S. 22).
- Die Kampfdauer wird individuell festgelegt.
- Beim Bodenkampf gilt die Dreipunktregel, also immer drei Körperteile müssen den Boden berühren.
- kein „Schwitzkasten“ (also den Kopf nicht mit beiden Armen einklemmen)
- keine Schlag-, Box-, Tritt- oder Würgetechniken anwenden
- An die Ohren und an die Nase fassen ist verboten.
- Beinschere ist nicht erlaubt.
- Kopfstöße sind nicht erlaubt.
- Druck auf die Augen ist nicht erlaubt.
- Druck gegen den Hals ist nicht erlaubt.
- Kitzeln ist nicht erlaubt.
- nicht an der Matte festhalten
- nicht an der Kleidung festhalten
- den Anweisungen des Schiedsrichters bzw. der Schiedsrichterin Folge leisten
- keine „Hebel“ anwenden (unphysiologische Beanspruchung der Gelenke)




(Bächle & Heckeke 2008: S. 7; Bächle & Heckeke 2010: S. 19–20; S. 32; Beudels & Anders 2001: S. 51; Gerr 1982: S. 37)

4.5.5 Doppelstunde 5: Kämpfe zum Gruseln













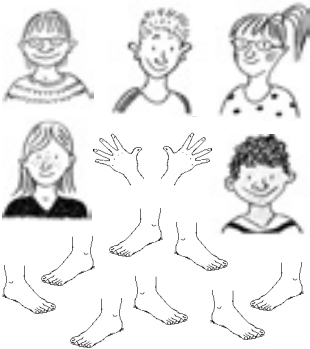
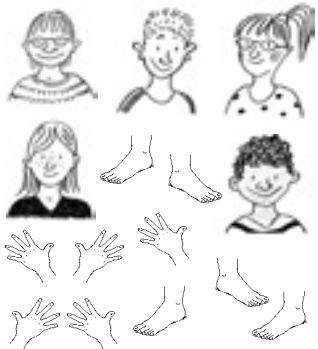
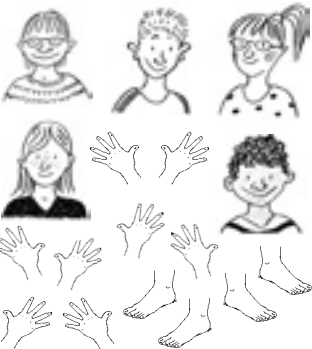

Ziele/Zeit	Inhalte	Material
Einstimmung und Aufwärmen 5–10 min	Vampiranz: Die Kinder bewegen sich mit geschlossenen Augen und ausgestreckten Armen im Raum. Ein Kind wird von der Lehrperson heimlich angetippt und wird so zum Vampir. Treffen zwei Kinder aufeinander, legen sie die Handflächen aneinander. Begegnen sich zwei „Sterbliche“, passiert nichts und beide gehen weiter. Trifft man auf den Vampir, schreit dieser: Das berührte Kind wird nun auch zum Vampir. Begegnen sich zwei Vampire, schreien beide und beide sind wieder erlöst.	keins
Hauptteil 40 min	Vampire gegen Monster: Die Kinder werden in zwei Mannschaften eingeteilt, jede Mannschaft bekommt gleich viele Turnmatten. Nach dem Startsignal sollen die Mannschaften möglichst schnell und ordentlich eine Mattenfläche mit all ihren verfügbaren Matten zusammenlegen. Die Taktik, wie die Matten transportiert werden, ist den Kindern freigestellt. Welche Mannschaft ist zuerst fertig? Das Spiel fördert Sachkompetenz (Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Kraft), Selbstkompetenz (Verbesserung der Leistungsbereitschaft, Einschätzen von Zielen und Leistung, angemessenes Verhalten bei Sieg/Niederlage und kreativer Einsatz von Bewegung als Gestaltungs- und Kommunikationsmittel) und Sozialkompetenz (fares, kommunikatives, teamorientiertes Verhalten und gemeinschaftliches Lösen von Aufgaben) (in Anlehnung an Bächle & Hecke 2010: S. 33). Vampirkampf: Jeder gegen jeden. Alle Kinder bewegen sich in ihren Gruppen des vorherigen Spiels auf ihren Mattenflächen im Kriechen, Krabbeln, Robben oder Vierfüßlergang und versuchen, sich gegenseitig die Socken auszuziehen. Wer keine Socken mehr hat, muss diese bei der Lehrperson mit einer Zusatzaufgabe (z. B. fünf Hampelmannen) einlösen und darf dann wieder mitspielen. Das Spiel fördert Sachkompetenz (Reaktion, Schnelligkeit und Koordination), Selbstkompetenz (Verbesserung der Leistungsbereitschaft und kreativer Einsatz von Bewegung als Gestaltungsmittel) und Sozialkompetenz (fares, friedfertiges Verhalten und Einhalten von Regeln) (in Anlehnung an Bächle & Hecke 2010: S. 38).	zwei Stapel mit je gleich vielen Matten Mattenflächen aus dem vorigen Spiel
Abschluss 10–20 min	Ins Verderben: Schieben Sie beide Mattenflächen zusammen. Ein Kind befindet sich auf der Mattenfläche, alle anderen Kinder sitzen um diese herum und berühren die Kante mit den Füßen. Das Kind versucht, die Kinder an der Hand einzeln auf die Matte zu ziehen. Die Hände müssen nach vorne reichen und dürfen nicht weggezogen werden. Gelingt dies, hilft dieses Kind. Das Spiel fördert Sachkompetenz (Kraft, Schnelligkeit, Reaktion und Körperspannung), Selbstkompetenz (kreativer Einsatz von Bewegung als Kommunikations- und Gestaltungsmittel) und Sozialkompetenz (partnerschaftliches, faires, kommunikatives Verhalten und Einhalten von Regeln) (in Anlehnung an Fardel et al. 2000: S. 103). Anschließend Mattenstaffel zum Wegräumen.	Mattenflächen aus dem vorigen Spiel

Ideen zum Spiel „Schaufensterpuppe“



 <p>Tennisspieler beim Aufschlag</p>	 <p>Ballerina</p>	 <p>Hund, der Pipi macht</p>	 <p>Kobra</p>
 <p>Bodybuilder</p>	 <p>Rennfahrer</p>	 <p>toter Käfer</p>	 <p>Flamingo</p>
 <p>Gewichtheber</p>	 <p>Fallschirmspringer</p>	 <p>Affe</p>	 <p>Elefant</p>
 <p>Gewinner beim Marathon</p>	 <p>Bogenschütze</p>	 <p>Katze, die sich wäscht</p>	 <p>Krebs</p>

Ideen zu „Zwei Füße und drei Hände“

 <p>zwei Kinder, eine Hand, zwei Füße</p>	 <p>zwei Kinder, zwei Hände, zwei Füße</p>	 <p>zwei Kinder, drei Hände, ein Fuß</p>	 <p>zwei Kinder, vier Hände, zwei Füße</p>
 <p>drei Kinder, drei Hände, vier Füße</p>	 <p>drei Kinder, eine Hand, fünf Füße</p>	 <p>drei Kinder, vier Hände, vier Füße</p>	 <p>drei Kinder, fünf Hände, drei Füße</p>
 <p>vier Kinder, vier Hände, sechs Füße</p>	 <p>vier Kinder, sechs Hände, vier Füße</p>	 <p>vier Kinder, zwei Hände, sieben Füße</p>	 <p>vier Kinder, sieben Hände, drei Füße</p>
 <p>fünf Kinder, zwei Hände, acht Füße</p>	 <p>fünf Kinder, fünf Hände, fünf Füße</p>	 <p>fünf Kinder, acht Hände, vier Füße</p>	 <p>fünf Kinder, vier Hände, sechs Füße</p>

Illustrationen © Barbara Gerth