

3 Spielen

Die Abbildung gibt einen Überblick über das Modell der allgemeinen Ballschule.

	A: Situationsorientiert	B: Fähigkeitsorientiert	C: Fertigkeitsorientiert
Ziele	Spielen lernen	Verbesserung der Ballkoordination	Verbesserung grundlegender Ballfertigkeiten
Inhalte und Methoden	„reines“ Spielen in sportspielübergreifenden Taktikbausteinen	Üben von sportspielübergreifenden, informationell-motorischen Anforderungsbausteinen	Üben von sportspielübergreifenden Technikbausteinen
Bausteine	Zielbezug ins Ziel treffen Ball zum Ziel bringen Partnerbezug Vorteil herausspielen Zusammenspiel Gegnerbezug Lücke erkennen Gegnerbehinderung umgehen Umgebungsbezug Anbieten und Orientieren	Einfache Ballfertigkeiten + Vielfalt + Druckbedingungen Zeitdruck Präzisionsdruck Komplexitätsdruck Organisationsdruck Variabilitätsdruck Belastungsdruck	Winkel steuern (Schuss/Wurf) Kräfteinsatz steuern (Schuss/Wurf) Spielpunkt des Balles bestimmen Laufwege und -tempo zum Ball festlegen sich verfügbar machen Zuspielrichtung und -weite vorwegnehmen Abwehrposition vorwegnehmen Laufwege beobachten

Abbildung: Modell der allgemeinen Ballschule (in Anlehnung an Kröger & Roth, 2002, S. 13, S. 15, S. 22, S. 28)

Das ABC des Spielenlernens findet sich im Lehrplan wieder.

Dieser sieht für die Klassenstufen 1 und 2 folgende Inhalte vor, in Klammern werden dessen drei methodische Grundpfeiler angegeben:

- Einfache Lauf- und Fangspiele (A)
- Bewegungserfahrungen mit unterschiedlichen Bällen sammeln und einfache Ballspiele (B)
- Erlernen elementarer Ballfertigkeiten (B)
- Einfache Zielwurfspiele (A)

Folgende Kompetenzen werden über diese Inhalte gefördert:

- Sachkompetenz (Roll- und Flugverhalten verschiedener Bälle kennenlernen und Regeln anwenden)
- Selbstkompetenz (angemessenes Verhalten bei Sieg/Niederlage)
- Sozialkompetenz (mit Partner spielen, Bewegungsanweisungen verstehen und umsetzen, Gefahren erkennen und beseitigen und kreatives Handeln in offenen Unterrichtssituationen (Ministerium für Bildung Saarland 2011: S. 9).

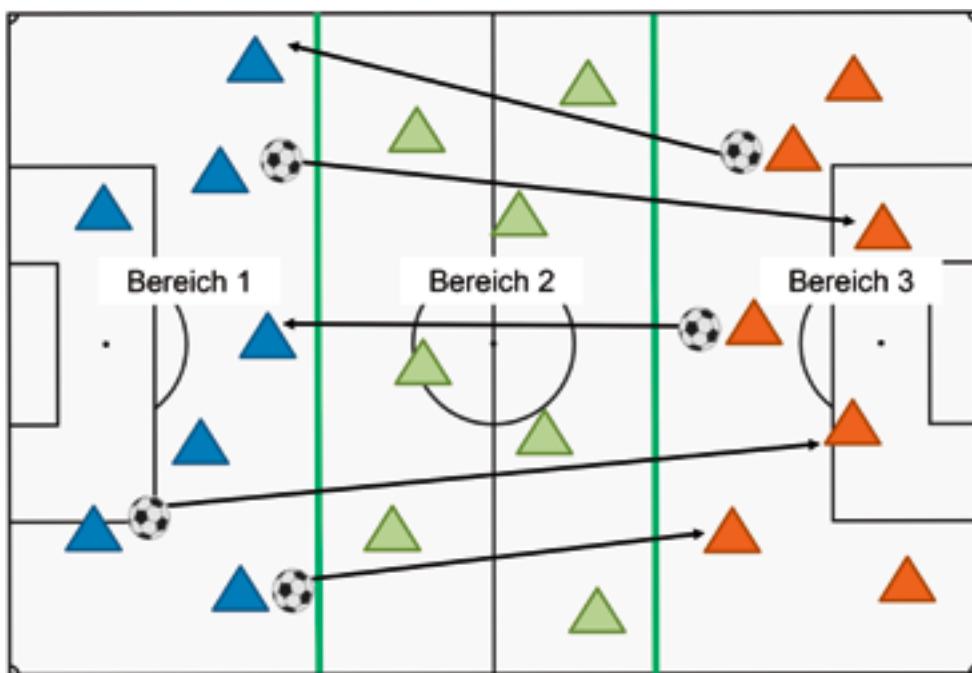
Der Lehrplan sieht für die Klassenstufen 3 und 4 folgende Inhalte vor, in Klammern werden dessen drei methodische Grundpfeiler angegeben:

- Komplexe Lauf- und Fangspiele (A)
- Vertiefung elementarer Ballfertigkeiten in wettkampfähnlichen Situationen (B, C)
- Einfache und wechselvolle Mannschaftsspiele (A)

4.5 Klassenstufe 3 und 4 – Spiele ohne Ball

4.5.1 Doppelstunde 1: Wäscheklammer, Bierdeckel und Co.

Ziel und Zeit	Inhalte	Material
Einstimmung und Aufwärmten 15 min	Wäscheklammern sammeln: Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Für jede Gruppe wird an einem Ende des Spielfeldes eine Wäscheklammer gespannt, z.B. an den Pfosten des Handballtors oder zwischen zwei hohen Turnkästen. Am anderen Ende des Spielfeldes liegen viele Wäscheklammern. Variation 1: Alle Kinder laufen gleichzeitig immer mit jeweils einer Wäscheklammer zur Leine und befestigen sie dort. Variation 2: In Staffelform läuft immer nur ein Kind pro Gruppe. Welche Gruppe hat nach einer bestimmten Zeit die meisten Klammern angeheftet? Vergeben Sie Punkte für unterschiedliche Farben (z.B. gelbe Klammer = 1 Punkt, rote = 2 Punkte). Geben Sie die Fortbewegungsart vor. Welche Gruppe erreicht so die meisten Punkte? (Moosmann 2017a: S. 54)	viele Wäscheklammern, zwei Wäschekleinen o.Ä.
Hauptteil 50 min	<p>Klammerstaffel: Die Kinder unterteilen ihre Mannschaften, sodass vier Gruppen entstehen. Jede Gruppe bekommt einen Bierdeckel, jedes Kind eine Wäscheklammer. Auf Startkommando wird der Bierdeckel vom hintersten Kind jeder Reihe mithilfe der Wäscheklammern nach vorne durchgereicht. Das vorderste Kind läuft bis zu einem markierten Wendepunkt und stellt sich hinten in der Gruppe an. Dann gibt es den Bierdeckel wieder nach vorne weiter. Welche Gruppe ist am schnellsten fertig? In weiteren Runden kann der Bierdeckel über Kopf oder durch die gebrätschten Beine weitergegeben werden (Dincher 2019).</p> <p>See überqueren: Jede Gruppe bildet einen Kreis. In die Mitte jedes Kreises werden mehrere Bierdeckel ausgelegt. Die Kinder bekommen Zahlen zugeordnet; je zwei Kinder, die sich gegenüberstehen, bekommen dieselbe Zahl. Die Lehrperson ruft laut eine Zahl, die jeweils zugeordneten Kinder müssen schnell die Plätze tauschen, indem sie von Bierdeckel zu Bierdeckel springen. Wer einen Fuß komplett auf den Boden setzt oder wer als Zweites innerhalb des Paars ankommt, läuft eine Runde um seinen Gruppenkreis und stellt sich wieder auf seinen Platz (in Anlehnung an Monschein 2003: S. 76).</p>	eine Klammer pro Kind, ein Bierdeckel pro Gruppe
Abschluss 10 min	Bierdeckel drehen: In der Halle werden Bierdeckel verteilt, eine Hälfte mit einer Seite oben, die andere Hälfte mit der anderen Seite (sind diese schwer zu unterscheiden, einfach eine Seite kleben oder bemalen). Die Kinder finden sich wieder in den zwei Mannschaften des Aufwärmspiels zusammen, jede Mannschaft bekommt eine Bierdeckelseite zugeordnet. Auf Startkommando sollen alle versuchen, die Bierdeckel so umzudrehen, dass die Seite der eigenen Mannschaft oben liegt. Nach Ablauf der Zeit wird gezählt, welche Seite häufiger oben liegt. Diese Mannschaft gewinnt (Braumberger 2018: S. 21).	viele Bierdeckel



Aufbau und Ablauf Abfangball, Aufbaupläne erstellt mit Aufbau-, Organisations- und Taktikplaner für den Sportunterricht von Rolf Dober, Sportunterricht.de/Sportpädagogik-online.de

 **Hundehütte:** Jedes Kind bekommt einen Ball und dribbelt diesen mit dem Fuß. Ein Kind versucht, die anderen Kinder abzuschlagen. Wer gefangen wurde, stellt sich mit gegrätschten Beinen hin und kann erlöst werden, indem ein anderes Kind seinen Ball durch die gegrätschten Beine durchschießt und wieder aufnimmt. Das Spiel fördert Sachkompetenz (Dribbeln, Reaktion, Schnelligkeit, Ausdauer und Orientierung), Selbstkompetenz (Einschätzen von Risiken und Leistung) und Sozialkompetenz (faires, partnerschaftliches und kommunikatives Verhalten, Einhalten von Regeln) (Moosmann 2008: S. 65).

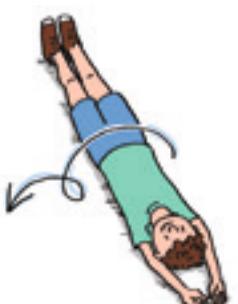
 **Rangierball:** Die Kinder werden in vier Mannschaften eingeteilt. Jede Mannschaft bekommt zwei umgedrehte Würfelkästen (Eisenbahn), jedes Kind einen Ball. Die Kästen stehen etwa 1 m von der Abwurflinie entfernt. Auf Starkommando versucht das jeweils erste Kind der Mannschaften, seinen Ball in die Eisenbahn zu werfen. Gelingt dies, darf der hintere Kasten vor den anderen gestellt werden. Dann wirft das nächste Kind. Mislingt der Wurf, sammelt das Kind seinen Ball schnell ein und stellt sich wieder in die Reihe. Welche Mannschaft hat als Erstes alle Bälle aufgebraucht? Lassen Sie die Kinder vor dem Start überlegen, in welcher Reihenfolge sie sich am besten aufstellen, um am ehesten Erfolg zu haben. Die schwächeren Werfer sollten am Anfang werfen, wenn die Eisenbahn noch nah an der Abwurflinie steht. Das Spiel fördert Sachkompetenz (Werfen, Geschicklichkeit und Schnelligkeit), Selbstkompetenz (Verbesserung der Leistungsbereitschaft, Einschätzen von Zielen und Leistung und angemessenes Verhalten bei Sieg/Niederlage) und Sozialkompetenz (faires, kommunikatives und teamorientiertes Verhalten, Einhalten von Regeln und gemeinschaftliches Lösen von Aufgaben) (Lange & Sinning 2018: S. 132).

 **Squashball:** Es wird eine gerade Anzahl an Kleingruppen gebildet, sodass immer zwei Gruppen mit einem Handball in einem Spielfeld gegeneinander spielen können. Um einen Punkt zu bekommen, werfen die Kinder den Ball so auf den Boden, dass er gegen die Wand springt und wieder auf den Boden aufprallt. Dann darf das nächste Kind dieser Gruppe werfen. Die gegnerische Mannschaft kann den Punkt verhindern, wenn eines ihrer Kinder den Ball fängt, bevor er nach dem Wandkontakt wieder auf den Boden aufkommt. Dann darf dieses Kind den Ball werfen und die andere Mannschaft muss den Punkt verhindern. Welche Mannschaft hat zuerst fünf Punkte? In der nächsten Runde können die Verlierermannschaften gegeneinander spielen und die Gewinnermannschaften gegeneinander. Das Spiel fördert Sachkompetenz (Werfen und Fangen, Orientierungs- und Umstellungsfähigkeit), Selbstkompe-

Anhang

Bewegungsaufgaben zur Einteilung in Paare/Gruppen (entsprechend der gewünschten Anzahl an Paaren bzw. Gruppenmitgliedern vervielfachen)



 Hampelmann	 Vierfüßerstand	 Baumstammrolle	 Einbeinstand
 im Kreis drehen	 beidhändig winken	 Beine schütteln	 Hockstand
 Grätschsitz	 Kraulschwimmen	 Hopserlauf	 Liegestütz
 joggen	 beidbeinig hüpfen	 marschieren	 Standwaage