

Inhaltsverzeichnis

Ein Spiel mit Worten — ein Wortspiel	9
Um nicht enttäuscht zu sein — Vorbemerkungen	11
I. Theoriebereich	15
1 Ziele des Spielunterrichts in der Grundschule	16
2 „Spielen“ läßt unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten zu	17
3 Organisation ist — fast — alles. Wie man ein Spiel vorbereitet. Ein 6-Punkte-Programm	18
4 Woran man denken sollte und was man wissen muß	19
5 Was man alles verändern kann	24
6 Unfälle vermeiden	27
7 Parteien, Gruppen, Mannschaften sollen gebildet werden	30
8 Der Bildungsplan im Fach Sport	32
II. Praxisbereich	33
1 <i>Individualerfahrungen</i>	34
1.1 <i>Vorgaben des Bildungsplans für die Klassen 1 bis 4</i>	34
1.2 <i>Individualerfahrungen</i>	35
1.3 <i>Klassen 1/2: Spielen mit Geräten, Materialien und Gegenständen</i>	36
Spielen mit einem Chiffontuch	36
Spiele mit „großen“ Geräten	36
1.4 <i>Klassen 1/2: Spiele mit akustischen Impulsen</i>	37
Geräusche in Bewegung umsetzen	37
Nach vorgegebenem Rhythmus laufen, nach dem Laufen Rhythmen erkennen	37
1.5 <i>Klassen 1/2: Bewegungsreiche Improvisations- und Nachahmungsaufgaben</i> Nachahmungsaufgaben aus dem technischen Bereich	38
Berufe, Personen, Tiere darstellen	38
Geschichten und Spiellieder	39
1.6 <i>Klassen 3/4: Spielen mit Geräten, Materialien und Gegenständen</i>	40
1.7 <i>Klassen 3/4: Vorgegebene Themen in Bewegung umsetzen</i>	40
Wir treiben Wintersport	41
Ein Unfall ist geschehen	42
Im Zirkus	42
Durch den Dschungel	42
1.8 <i>Klassen 3/4: Mit Bällen und Geräten spielen, Markierungen benutzen</i>	43
2 <i>Erfahrungen mit Partner und Gruppe</i>	44
2.1 <i>Vorgaben des Bildungsplans für die Klassen 1 bis 4</i>	44
2.2 <i>Erfahrungen mit Partner und Gruppe</i>	47
2.3 <i>Klassen 1/2: Spiele erfinden und gemeinsam spielen</i>	48
2.4 <i>Klassen 3/4: Spielideen entwickeln und umsetzen.</i> <i>Spielsituationen entwerfen und gestalten</i> Wir balancieren	48
Wir bauen einen „Laufsteg“ / eine Brücke	49
Wir bauen Fahrzeuge	49
Wir lösen, jede Gruppe auf ihre Weise, schwierige Aufgaben	49
2.5 <i>Klassen 1/2: Platzsuchspiele/Platzwechselspiele</i>	50
Feuer, Wasser, Sturm	50
Freunde suchen	50
Hundehütte	50
Esel, Pferde, Kamele	51

2.6	Klassen 3/4: <i>Platzsuchspiele/Platzwechselspiele</i>	51
	Komm mit, lauf weg	51
	Sprung in den freien Reifen	51
	Mir ist soooooooooo schlecht!	52
	Wechselt das Haus	52
2.7	Klassen 1/2: <i>Fangspiele</i>	53
	Fuchs, wieviel Uhr ist es?	53
	Nixe, wie tief ist das Wasser?	53
	Linienfangen	54
	Bärenhöhle	54
2.8	Klassen 3/4: <i>Fangspiele</i>	54
	Kreisfangen	54
	Verzaubern / Versteinern (Steh Bock — Lauf Bock)	55
	Fische fangen	55
	Kettenfangen / Rette sich, wer kann!	55
	Tag — Nacht / Schwarz — Weiß	56
2.9	Klassen 1/2: <i>Kraft- und Gewandtheitsspiele</i>	57
	Ringender Kreis	57
	Einfache Zieh-„Kämpfe“	57
	Gleichgewichtsspiele	57
	Henne und Habicht	58
2.10	Klassen 3/4: <i>Kraft- und Gewandtheitsspiele</i>	59
	Eins-gegen-Eins-Spiele	59
	Hüpfender Kreis	60
	Formen des Tauziehens	60
2.11	Klassen 1/2: <i>Spiele zur Schulung der Sinne</i>	63
	Turnschuhrauben	61
	Schätze bewachen	61
	Bälle zählen	61
	Richtungshören	62
	Tiere finden sich	62
	Wer fängt den Ball?	62
2.12	Klassen 3/4: <i>Spiele zur Schulung der Sinne</i>	63
	Spiele unter Ausschaltung des Sehens	63
	Die Teppichfliese wiederfinden	63
	Blinde Brückenwächter	63
2.13	Klassen 1/2 und 3/4: <i>Spiele „ohne Tränen“</i>	65
	Zahnräder drehen sich	65
	Eine „Hüpfmaschine“ hüpf	65
	Wir lösen den Knoten	65
	Eine „Mumie“ wird transportiert	66
	Wir „biegen“ uns ein Denkmal	66
	Gruppenbilder gestalten	66
	„Kettenzug“	67
	Familie Maier geht in den Zoo	67
2.14	Klassen 1/2 und 3/4: <i>Staffeln — Spiele für „alle Klassen“</i>	68
	1. Grundform: Die Reihenstaffel — und was man alles daran verändern kann	68
	2. Grundform: Die Umkehrstaffel — und was man alles daran verändern kann	70
	3. Grundform: Die Pendelstaffel — und was man alles daran verändern kann	72
	4. Grundform: Kreis-Lauf-Spiele	73
	Sonderform	73
2.15	<i>Wie man die Ablösung bei den Staffeln organisiert</i>	75

3	Sportartbezogene Erfahrungen	77
3.1	Vorgaben des Bildungsplans für die Klassen 3–4	77
3.2	Entwicklung der Grundfertigkeiten	79
3.2.1	Klassen 1/2: Mit verschieden großen und unterschiedlich schweren Bällen umgehen können	80
	Den Ball rollen — werfen — fangen — prellen — dribbeln — führen	81
	Mit dem Partner werfen und fangen	82
	In Gruppen werfen und fangen	82
	Zielschießen mit Hand und Fuß	84
	Die Grundfertigkeiten in einem Spiel anwenden können	85
	Ball aus dem Eck	85
	Haltet das Feld frei	85
	Zielballspiel	85
	Königsball	86
	Ball unter der Schnur	86
	„Sautreiben“ / Ball vertreiben	86
	Keulen / Hütchen abkegeln	87
3.2.2	Klassen 3/4: Mit verschieden großen und unterschiedlich schweren Bällen umgehen können	88
	— Sich fortbewegen mit dem Ball (mit Hand und Fuß). „Augen weg vom Ball!“	88
	— Wende- oder Pendelstaffeln	88
	— Alle laufen und dribbeln	88
	— Schattendribbeln	88
	— Zahlen zeigen	88
	— Alle begrüßen sich	89
	— Fangspiel	89
	— Verzaubern / Entzaubern	89
	— Bälle tauschen	90
	— Sich fortbewegen mit dem Ball. Mit Störung durch einen oder mehrere Gegenspieler	91
	— Wer hat Angst vor dem „Räuberkönig“?	91
	— Brückenwächter	91
	— Wechselt die Seite	91
	— Wer wird Dribbelkönig?	92
	— Zuspielen / Fangen / Einen Ball annehmen	92
	— Balljagd (mit der Hand)	92
	— Tigerball (mit der Hand)	92
	— Torball (mit Hand oder Fuß)	93
	— Passen und Laufen (mit Hand oder Fuß)	93
	— Zahlenpassen (mit Hand oder Fuß)	93
	— Zehnerfangen — 4 gegen 4	94
	— Fangen / Werfen / Schießen / Treffen	95
	— Henne und Habichte	95
	— Kreishetzball	95
	— Jäger und Hasen I	95
	— Jäger und Hasen II	96
	— Den Ball in der Luft halten können (mit Hand und Fuß)	97
	— Mit zwei Bällen gleichzeitig umgehen können	97
	— Sich fortbewegen mit dem Ball:	
	Zuspielen — annehmen — auf ein Ziel schießen	98
3.3	Spiele mit der Hand/Spiele mit dem Fuß	99
3.3.1	Wichtige Grundsätze für die Umsetzung der Spiel- und Übungsformen in die Praxis	100

3.3.2	Klassen 3/4: <i>Spiele mit der Hand. Spiele, die Basketball vorbereiten helfen</i>	105
	Schüsselbasketball	105
	Turmball	105
	Kapitänsball	106
	Bandgassen-Basketball	106
	Korbball — Basketball	107
3.3.3	Klassen 3/4: <i>Spiele mit der Hand. Spiele, die Handball vorbereiten helfen.</i>	108
	Kreishetzball mit „Verteidigern“	108
	Burgball	108
	Mattentorball 2 gegen 2	109
	Kastentorball auf zwei Tore um zwei Halbkreise	109
	Kastentorball auf zwei Tore um ganze Kreise	110
	Mattentorball auf zwei Tore um zwei Halbkreise	110
3.3.4	Klassen 3/4: <i>Spiele mit der Hand. Spiele, die Volleyball vorbereiten helfen</i>	111
	Organisation	111
	Miteinander spielen	111
	Gegeneinander spielen	112
	Ball über die Schnur mit Zuspiel	112
	Ball über die Schnur in Variationen	112
3.3.5	Klassen 3/4: <i>Spiele mit dem Fuß. Spiele, die Fußball vorbereiten helfen</i>	114
	Bälle tauschen	114
	Ball unter der Schnur (ein Spiel für die Halle)	114
	Bälle durch das Tor (ruhender Ball)	115
	Bälle durch die Tore (sich bewogender Ball)	115
	Torball auf Bänke 2 gegen 2 (Torwart und Schütze)	116
	Zahlenpassen (mit dem Fuß)	116
	Spiel auf 1 Tor (mit Überzahl, mit Torwart)	117
	Spiel auf 2 Tore	117
3.3.6	Klassen 3/4: <i>Weitere Spiele</i>	119
	Ringhockey	119
	Hockey mit Plastikschlägern	119
	Spinnenfußball	120
	Speckbrett-Tennis	120
	Indiaca	121
III.	Geräteausstattung	123
IV.	Literaturverzeichnis	125