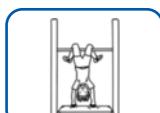


Dazu gehört auch die Erfahrung im Umgang mit unterschiedlichen Materialien. Die Kinder sollen sich mit den verschiedenen Sportgeräten und Alltagsgegenständen auseinandersetzen und diese in ihre Spiel- und Bewegungsabläufe kreativ einbeziehen. Neben den **Materialerfahrungen** stehen aber auch **Bewegungserfahrungen** im Vordergrund. Die Kinder sollen ihre Kompetenzen im Bereich der Bewegungsfertigkeiten erweitern und sichern. Aufgrund des zunehmenden Bewegungsmangels im Alltag der Kinder hat der Sportunterricht verstärkt die Aufgabe, den Kindern diese fehlenden Erfahrungen freudvoll zu vermitteln. Die Schwerpunkte jedes Stundenbilds werden durch folgende Piktogramme dargestellt:



Körper- und Materialerfahrung



Kooperation und soziale Kompetenz



Koordination



Hohe konditionelle Beanspruchung



Aufbau der Stunden

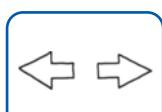
Der dreiteilige Aufbau der Stunden in **Einstieg**, **Hauptteil und Abschluss** erinnert vielleicht an die Struktur eines traditionellen Stundenentwurfs. Im Schulalltag hat sich diese Einteilung einer Stunde gerade im Sportunterricht meist bewährt. Für die dargestellten Stundenbilder dient sie als Orientierung, kann aber selbstverständlich auf die jeweilige Klassenstärke und den Leistungsstand der Kinder individuell angepasst werden. Die Veränderbarkeit der Stunden gilt in besonderem Maße für die **zeitlichen Vorgaben**. Sie sind in keinem Falle als feste Richtlinie zu verstehen. Vielmehr sollen sie eine Orientierung geben, um den jeweiligen Zeitaufwand der einzelnen Phasen besser einschätzen zu können. Je nach Klassenstärke, Stimmung oder Fertigkeiten der Kinder können die Phasen den jeweiligen Rahmenbedingungen angepasst werden.

Natürlich können die Spiele und Übungen der einzelnen Stundenbilder nicht immer eins zu eins mit jeder beliebigen Lerngruppe umgesetzt werden. Einzuschätzen, welches Spiel für welche Lerngruppe geeignet (oder doch eher langweilig) ist, obliegt Ihnen als Lehrkraft. Ein **alternatives Handeln und Planen** der Unterrichtenden ist ebenfalls erforderlich, wenn organisatorische oder materielle Bedingungen die Durchführung bestimmter Spiele erschweren. Besondere Hinweise zu den Stundenbildern sowie mögliche Alternativen oder Differenzierungsoptionen sind durch die folgenden Piktogramme gekennzeichnet:

Einführung



Wichtiger Hinweis



Differenzierung / Alternativen



Beliebtes Spiel

Neben den fertigen Stundenbildern bietet der Titel zusätzlich einen kleinen **Pool an weiteren Spielen – ohne Rahmengeschichte**. Sie können ebenfalls als Ersatz für einzelne Übungen der Stundenbilder dienen oder aber in weiteren Sportstunden eingesetzt werden. Gegebenenfalls kann beispielsweise zunächst eines der alternativen Aufwärmsspiele durchgeführt und erst danach die Rahmengeschichte vorgelesen oder abgespielt werden. Das erste Spiel des Stundenbilds kann dann entfallen, sodass mit dem Hauptteil fortgefahrene wird. Ähnlich ist es möglich, das Abschlussspiel in den Stundenbildern durch ein anderes zu ersetzen. Zu beachten ist jedoch stets: Die in diesem Buch aufgezeigten Stundenbilder stehen in einem methodischen und inhaltlichen Zusammenhang. Diesen gilt es bei einer alternativen Planung der Stunde zu beachten. Aus Erfahrung zeigt sich, dass nicht alle Spiele beliebig getauscht werden sollten. Lauf- oder Fangspiele bedeuten eine größere Belastung für die Kinder und sollten möglichst nicht mit Übungen im Hauptteil kombiniert werden, die ebenfalls hohe Ansprüche an die konditionellen Fertigkeiten der Kinder stellen. Der **Abschluss** der Stunde sollte so gestaltet werden, dass die Kinder zufrieden und möglichst ausgeglichen die Turnhalle verlassen. Aus diesem Grunde sollten nur selten Spiele zum Stundenende eingesetzt werden, die einen hohen Wettbewerbscharakter haben oder intensive Belastungen für die Kinder bedeuten.

Und nun viel Freude beim Entdecken der Mompitzwelt!



Schwerpunkte: Spielfreude entwickeln und Orientierungsfähigkeit verbessern



Material: Gymnastikreifen, Bälle, Bänder/Trikots, zwei Körbe bzw. Kästen; optional aus dem Zusatzmaterial: Mompitz-Stabpuppen, Übersicht über alle Mompitze, Karten zur Gruppeneinteilung, Belohnung 10. Stunde



Einstiegsgeschichte:

Die Mompitze haben noch nicht immer bei uns auf der Erde gelebt. Eigentlich kommen sie von dem Planeten Wunzelbunt. Dort waren sie sehr glücklich. Aber eines Tages kamen die Schlorgs und eroberten Wunzelbunt. Die Schlorgs saugten aus all den schönen, wilden und bunten Dingen des Planeten die Farbe heraus. Danach war alles furchtbar grau! Sie wollten auch aus den Mompitzen die Farbe saugen. Deshalb mussten die Mompitze fliehen und sich eine neue Heimat suchen.

Bevor sie bei uns auf der Erde gelandet sind, haben sie einen weiten Weg durch das Weltall zurückgelegt. Dabei kamen sie auch an dem Planeten der Blaublubbs vorbei. Die Blaublubbs sind furchtbar langweilige Wesen. Sie sind alle blau! Auch alles andere bei ihnen ist blau! So toll die Farbe Blau auch ist, aber nur blau?

Trotzdem haben die Mompitze den Planeten erkundet und versucht, sich mit den Blaublubbs anzufreunden. Sie wollten die Langeweile bekämpfen und etwas mehr Farbe auf den Planeten bringen. Wollt ihr wissen, wie die Mompitze das geschafft haben?

Na, dann los!





Einstieg (etwa 15 min):

Als die Mompitze auf dem Planeten ankamen, mussten sie erst mal alles erkunden. Das taten sie mit sogenannten „Blaumobilen“. Auch die waren blau, wie alles andere. Schnell stellten die Mompitze fest, wie langweilig es bei den Blaublubbs war, und versuchten, den Planeten etwas bunter zu machen: Immer wenn sie einen Blaublubb erwischten, verpassten sie ihm eine Farbdusche! Macht mit, bildet Zweierteams und fahrt mit dem Blaumobil über den Planeten! Schlüpft in die Rollen von Mompitzen und Blaublubbs und erlebt, wie die Mompitze den Planeten und die Blaublubbs bunt gemacht haben.

Die Kinder bilden Paare. Jedes Paar bekommt einen Gymnastikreifen – das ist das Blaumobil. Nun bestimmt jedes Paar, wer das Blaumobil fährt und wer Beifahrer oder Beifahrerin ist. Beide Kinder stellen sich in den Reifen und halten ihn etwa auf Hüfthöhe mit beiden Händen fest. Das Kind, das das Blaumobil fährt, läuft durch die Halle. Das Beifahrerkind muss ihm folgen. Nach und nach gibt die Lehrkraft Anweisungen (links, rechts, schnell usw.) an die Teams in den Blaumobilen. Wenn die Kinder sich mit dem Reifen vertraut gemacht haben, kann die Farbschlacht beginnen. Ein Zweierteam übernimmt die Rolle der Mompitze, die anderen sind Blaublubbs. Fangen die Mompitze einen Blaublubb, bekommt dieser eine „Farbdusche“. Dieses Team übernimmt dann auch die Rolle von Mompitzen und versucht, die anderen Blaublubbs einzufärben.

Hauptteil (etwa 20 min):

Die Mompitze hatten Pech: Die Blaublubbs wollten lieber weiter blau bleiben und haben die Farbe daher schnell wieder abgewaschen! Na gut, wenn schon nicht wild und bunt, dann aber wenigstens weniger langweilig, dachten sich die Mompitze und forderten die Blaublubbs zu einem Spiel heraus: Langeweile werfen. Wer mehr Langeweile beseitigt, hat gewonnen! Teilt euch in zwei Teams auf und spielt ebenfalls Langeweile werfen. Lasst möglichst viel Langeweile im schwarzen Loch verschwinden!

Die Lerngruppe wird in zwei gleich große Mannschaften in Blaublubbs und Mompitze aufgeteilt. Hierzu können auch Gruppeneinteilungskarten genutzt werden. Die Gruppen werden wahlweise mit Bändern, Trikots oder den Karten markiert, die die Kinder mit einer Sicherheitsnadel am T-Shirt befestigen. In der Halle wird ein Spielfeld abgesteckt. An den Enden wird jeweils ein Korb bzw. Kasten als Ziel aufgestellt. Dieser stellt das „schwarze Loch“ dar. Nun werden auf dem Spielfeld Gymnastikreifen verteilt, sodass sich jedes Kind in einen Reifen stellen kann.

Nachdem sich die Kinder auf die Reifen verteilt haben, bekommt eine Mannschaft den Ball – die Langeweile. Ziel des Spiels ist es, den Ball in den gegnerischen Korb zu werfen. Die gegnerische Mannschaft muss versuchen, den Ball abzufangen. Während des Spiels dürfen die