

Basismodul 2

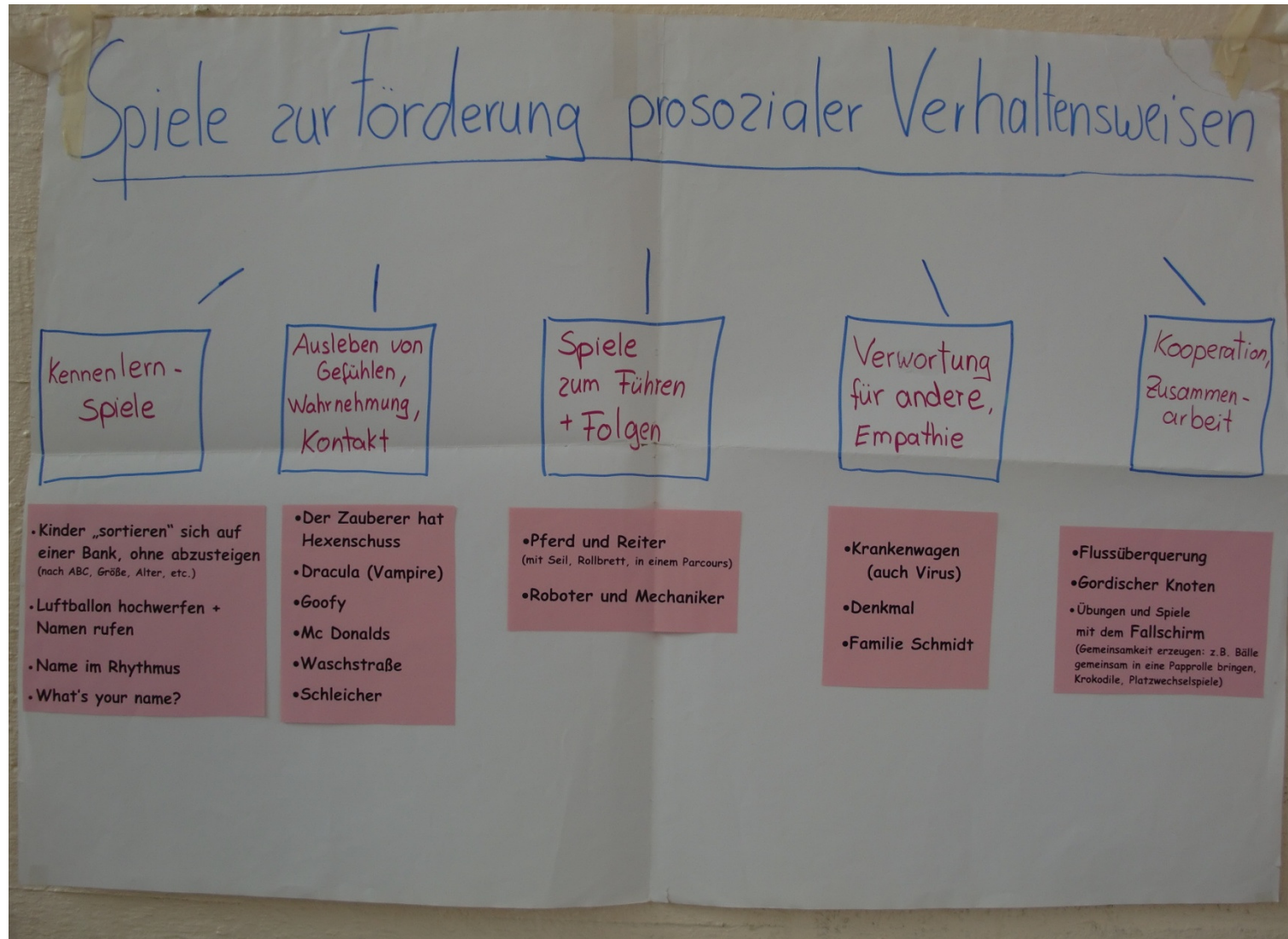
Referent: Volker Döring

3.Teil: 22.März 2012

„Sportpädagogische Sichtweisen“

**Praxiskarten zum Modul B.4.
der Qualifizierungsreihe Sport in der
Grundschule**

-Sportpädagogische Sichtweisen-



B.2.1

-Sportpädagogische Sichtweisen-

Goba

Ziel:

- bilaterale (beidhändige) Grundlagenausbildung
- Kreativität

Aufgabe: Goba ist ein Rückschlagspiel mit einem Schläger je Hand. Die Schüler können in einem Projekt die Sportgeräte einfach selbst gestalten und aus Holz bauen. Der Schläger hat keinen Schaft und der Treffpunkt liegt somit kontrollierbar in der Hand.

In mehreren Kleingruppen sollen die Schüler sich nun eigene Spielarten / Regeln für ein gemeinsames Spiel überlegen. Der Lehrer gibt hierbei nur Themen vor, wie gespielt wird: 1) auf etwas 2) von etw. herunter 3) durch etw. hindurch 4) in etw. 5) über etw. 6) zu dritt 7) zu viert

Alternative zu Holzschlägern:

Kleiderbügel + Strumpfhose



B.2.2

- Sportpädagogische Sichtweisen-

Olliball

- Ziel:
- Gruppendynamik
 - Selbstläufer
 - Hand-Auge-Koordination

Aufgabe: Dieses Spiel kann gut auf dem Pausenhof gespielt werden.
Es gibt keine Mannschaften und man spielt es auf einem aufgemalten Feld mit jeweils zeitgleich 4 Personen.

Jedes Feld muss von einem Schüler geschützt werden.

Ziel ist es die anderen aus dem Spiel zu schmeißen, um „Olli“ zu werden (in Feld 4 zu stehen) und selbst möglichst lange im Spiel zu bleiben.

Wer in Feld 4 steht, muss die Angabe machen. Der Ball wird von Feld 4 in ein anderes gespielt. Der Ball muss bei der Angabe in beiden Feldern aufkommen. (weitere Regeln siehe nächste Karte)

Material:

- Kreide (für die Linien)
- Ball (Klassenball)

Hinweis: Schüler müssen Selbstkontrolle betreiben.



Olliball

Das Spielen:

Der Ball darf nicht geschossen, aber ansonsten mit allen Körperteilen gespielt werden. Es gilt die Regel, dass der Ball im eigenen Feld nur einmal gespielt (berührt) werden darf. Es ist erlaubt, den Ball aus der Luft anzunehmen und direkt ins andere Feld zu spielen, d. h. der Ball muss nicht vorher im eigenen Feld aufgekommen sein (Ausnahme Angabe!).

Das Spiel soll Spaß machen und keine Feindschaften aufbauen. Um zu verhindern, dass sich Spieler/innen zusammentun, um ein anderes Kind gemeinsam aus dem Spiel zu bringen, spielt in diesem Spiel jeder gegen jeden!

Fehler sind:

- wenn der Ball ins eigene Feld gespielt wird (Ausnahme Angabe)
- wenn der Ball ins Aus gespielt wird
- wenn man es nicht schafft, den Ball des Gegners im eigenen Feld zu erreichen und in ein anderes Feld weiterzuspielen
- jegliche Verstöße gegen die Spielregeln

Hinweis:

Eindeutiges Regelwerk verhindert Streit.

B.2.4

- Sportpädagogische Sichtweisen -

Vieltorball

Ziel:

- Koordination
- Orientierung im Raum

Aufgabe: Es wird 2 gegen 2 auf alle Tore gespielt. Die Tore sind durch Hütchen markiert und überall in der Halle verteilt. Ein Punkt kann erzielt werden, wenn ein ungestörter Pass durch die Hütchen gespielt und angenommen wird. Jedes Team versucht nun möglichst viele Punkte (Pässe) des Gegners zu verhindern und gleichzeitig selbst zu punkten. Jedes Tor darf nun einmal in Folge benutzt werden und das Spiel wird durch die Lehrkraft zeitl. begrenzt.

Variation: Dieses Spielsystem ist fast auf alle Sportspiele übertragbar. So kann man sowohl Hockeyschläger als auch Frisbees benutzen.
Auch ohne gegnerische Behinderung kann dieses Spiel in einem zeitlichen Rahmen sehr motivierend sein.

Material: Hütchen (Tore) , Bälle , Spielgeräte , Leibchen (Teams)

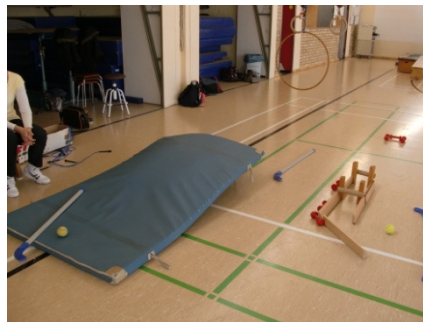


Stationsarbeit: Minigolf

Ziel: eigenständiges Entwickeln und Ausprobieren

Aufgabe: Die Schüler sollen in Kleingruppen „Minigolf-Bahnen“ aus allen verfügbaren Materialien bauen. Nach einer Phase der Entwicklung und Gestaltung versuchen sich dann die Gruppen gemeinsam an den jeweiligen Stationen.

Variation: Es ist möglich mit genügend Stationen ein Golf-Turnier zu veranstalten. Schiedsrichter und Schriftführer wären hierbei hilfreich.



Frösche und Störche (Psychomotorik)

Ziel:

- freie Bewegung
- Rollentausch / Perspektivenwechsel

Aufgabe: Besonders wichtig bei diesem Fangspiel ist die Einbettung in eine schöne und ausgeschmückte Geschichte. Die Kinder sollen sich in ihre Rollen einfühlen können. Nun werden 5 oder 6 Störche ausgesucht und der Rest wird zu Fröschen. Die Störche können sich nur auf einem Bein hüpfend bewegen und die Frösche hüpfen, wie Frösche es tun.

Im Teich (Spielbereich) liegen Seerosen (Matten) und die Frösche versuchen nun von Seerose zu Seerose zu hüpfen (alternativ: Wiese und Pfützen).

Auf den Matten sind die Frösche vor den Störchen sicher.

Wer von einem Storch erwischt wird, tauscht mit ihm die Rolle.

Material: Matten als Entspannungsbereich

Hinweis: Dieses Spiel funktioniert völlig ohne Zwang. Jeder Frosch kann so viele oder so wenige Matten besuchen, wie er will.



Pantomimenstaffel

Ziel:

- Ausdauer
- Ausdruck / Kooperation

Aufgabe: Die Schüler bilden zwei oder vier Gruppen je nach Anzahl. Die Einzelgruppen versuchen nun so schnell es geht gemeinsam eine bestimmte Strecke zurückzulegen und auf jeder Bahn einen pantomimisch dargestellten Begriff zu erraten.

Nach jeder gelaufenen Strecke bleiben zwei neue Kinder zurück, um vom Schiedsrichter ein Bild oder einen Begriff zu bekommen, welches sie dann der gerade laufenden Gruppe mimen müssen.

Es wird gelaufen, bis jeder einmal gemimt hat.

Material:

- Memoriekarten oder Begriffskarten zum Erraten
- Hütchen (Eingrenzung der Laufstrecke)

Hinweis: Es darf erst mit dem Schauspielen und Raten begonnen werden, wenn die gesamte Gruppe angekommen ist.



Postspiel

Ziel:

- Kooperation / Kompromissfähigkeit
- Orientierung

Aufgabe: Die Schüler werden in gleich große Gruppen aufgeteilt und bekommen die gleiche Anzahl an Briefen. In der gesamten Halle sind Straßennamen verteilt. Die Gruppe muss nun versuchen alle Briefe an die richtige Adresse auszuliefern. Jedoch darf jeder Schüler nur maximal einen Brief in der Hand haben und darf die Linien am Boden nicht verlassen. Die Linien der verschiedenen Felder werden als Straßen benutzt und sollten sich zwei Kinder auf einer Linie entgegenkommen, müssen sie sich selbst verständigen, wer dem anderen den Vorrang gibt. Gewonnen hat die Gruppe, die am schnellsten alle Briefe regelgerecht zugestellt hat und gemeinsam wieder am Startpunkt ist.

Material: Straßenschilder und Briefe mit passenden Adressen (vers. Hausnummern)

Hinweis: Die Linien dürfen nie verlassen werden und es darf nur an sich kreuzenden Linien die Richtung geändert werden.

