



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Vielfältige Staffelspiele - Wetteifern im Team

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



II.24

Spiele mit und ohne Ball

Wetteifern im Team – vielfältige Staffelspiele

Christian Gustedt, Leipzig



© RAABE 2020

© FatCamera/E+/GettyImages

Die meisten Kinder lieben Staffelspiele und wollen sich messen. Im Sportunterricht sind diese Spiele einfach zu organisieren und ohne Aufwand und Zusatzmaterial durchführbar. Laufspiele machen nicht nur Spaß, sondern schulen unter bestimmten Voraussetzungen auch die Schnelligkeit, Kraft oder Ausdauer. Durch entsprechende Aufgabenstellungen können außerdem die Sozial- und Selbstkompetenz der Kinder geschult werden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	2 bis 4
Dauer:	6 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Leistung erfahren, verstehen und einschätzen; kooperieren und wetteifern; Gesundheit fördern
Thematische Bereiche:	Laufspiele, Ausdauerschulung, Kraft, Schnelligkeit
Medien:	Spielbeschreibungen

Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Staffelspiele in der Grundschule

Staffelspiele, bei denen es ums Wettfeiern geht, bringen Abwechslung in jede Sportstunde und sind deswegen bei Schülerinnen und Schülern¹ im Alter von sechs bis zehn Jahren beliebt. Die Staffelspiele sollten abwechslungsreich, z. B. als Transport- oder Hindernisstaffeln, gestaltet werden. Um eine optimale Bewegungsintensität für alle zu erreichen, sollten immer mehrere kleine Gruppen (max. sechs Kinder pro Team) gegeneinander antreten. Des Weiteren können die Laufstrecken so gewählt werden, dass entweder die Schulung der Schnelligkeit oder der Ausdauer in den Vordergrund rückt. Die Kinder lernen außerdem, mit Sieg und Niederlage umzugehen.

Eine Voraussetzung für das Gelingen von Wettspielen ist, dass nicht immer dieselben Gruppen gewinnen bzw. verlieren. Dies kann z. B. durch die Zusammenstellung gleich starker Gruppen verhindert werden. Auch Variationen oder „Handicaps“ können den Ausgang der Staffeln beeinflussen. So können z. B. die Gestaltung der Laufwege und Fortbewegungsarten (Laufen/Hüpfen/Galoppieren), die Art der Ausgangsposition (im Stehen/Sitzen/Liegen) oder das Ablöseverfahren (Übergabe eines Gegenstands) Einfluss auf das Ergebnis nehmen.

Welche weiteren Medien Sie nutzen können

- ▶ **Lang, Heinz:** *Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe. Anregungen für Grundschulen, weiterführende Schulen und Vereine.* Hofmann Verlag, Schorndorf 2007.

Diese Sammlung bietet viele Beispiele für schnell zu organisierende Staffelspiele.

Beiträge aus Einfach sportlich

- ▶ **Reinschmidt, Christian und Vicky:** *Bewegung macht fit und schlau – spielerische Ausdauer-schulung, die gleichzeitig kognitive Fähigkeiten fördert (Teil IV, Beitrag 11).* Einfach sportlich, Ausgabe 16/2016.
- ▶ **Wagner, Elisabeth:** *Fang mich doch, du kriegst mich nicht! – Lauf-, Fang-, Staffel- und Abwurf-spiele kennenlernen (Teil II, Beitrag 1).* Einfach sportlich, Grundwerk 2018. 2. Auflage.

In diesen beiden Beiträgen werden ebenfalls vielfältige Laufspiele – angereichert mit Aufgabenstellungen, die die kognitiven und koordinativen Fähigkeiten fördern – vorgestellt.

Was Sie bei der Vorbereitung und Durchführung beachten sollten

Sicherstellung von Staffelspielen

In der Grundschule sollen die Schüler die verschiedenen Möglichkeiten von Staffelläufen auf spielerische Art kennenlernen. Staffelformen tragen gewissermaßen immer einen Wettbewerbscharakter in sich, der bei den Kindern für zusätzliche Motivation sorgt. In der Regel sollten mehrere Durchgänge absolviert werden, bei denen eine Punkteverteilung zur Anwendung kommen kann (z. B. erhält bei vier Teams der Sieger 4 Punkte, der Zweite 3 Punkte usw.). Achten Sie darauf, dass Sie den Bedürfnissen aller Schüler möglichst gerecht werden und dass die Kinder eine reelle Chance bekommen, einmal ein Spiel zu gewinnen. Sollte es innerhalb der Gruppen zu Hänseleien (meistens gegenüber sportschwächeren Schülern) oder Streit kommen, wirken Sie dem entgegen, indem Sie Zufallsaspekte in die Spiele einstreuen. So können z. B. Würfel oder Puzzleteile über den Sieg bestimmen.

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im weiteren Verlauf nur noch „Schüler“ verwendet.

Die Feststellung des Siegerteams ist manchmal schwierig. Dabei können Turnmatten Abhilfe schaffen: Das Team, das zuerst wieder (hintereinander) auf seiner Matte steht oder sitzt, hat gewonnen.

Bildung der Staffelteams

Es ist wichtig, eine faire Gruppeneinteilung durchzuführen. Kein Kind darf diskriminiert werden. Um leistungsschwächere Schüler nicht ständig bloßzustellen, sollte die Einteilung durch Zufallsprinzipien erfolgen. So können die Gruppenmitglieder z. B. durch dieselbe Farbe der Kleidung, Monate/ Quartale des Geburtsdatums, Ziehen von Spielkarten usw. zusammenfinden.

Was machen Sie, wenn ...

- ... es eine ungerade Anzahl von Kindern in der Klasse gibt?
Das einzelne Kind kann eine Sonderaufgabe (z. B. als Zeitmesser, Schiedsrichter, Beobachter) übernehmen. In der nächsten Runde kann diese Rolle von einem anderen Kind abgelöst werden. Eine andere Möglichkeit ist, dass ein Kind aus der anderen Gruppe zweimal läuft.
- ... immer eine Gruppe gewinnt?
Handicaps können zu einem gerechteren Ausgang der Staffelläufe beitragen. So muss das Siegerteam z. B. beim nächsten Durchgang seine Startlinie etwas nach hinten verlegen, beim Laufen immer eine Hand am Knie haben o. Ä. Eine andere Variante ist, dass die Schlussläufer der Teams nach jedem Durchgang eine Gruppe weiter nach links wechseln.

Auf einen Blick

1./2. Stunde

Thema: Staffelspiele mit Schnelligkeits- und Sprintcharakter

- M 1** **Würfelstaffel**
- M 2** **Würfelstaffel – Kopiervorlage**
- M 3** **Bau ab, bau auf!**
- M 4** **Puzzlestaffel**

Benötigt: pro Gruppe: 1 großer Schaumstoffwürfel, verschiedene Gegenstände (Tennisbälle/-ringe), 1–2 Bananenkisten o. Ä., 1 Kastenteil, 1 Puzzle; mehrere Hütchen

3./4. Stunde

Thema: Staffelspiele mit Ausdauercharakter

- M 5** **Sechstagerennen**
- M 6** **Merklauf**
- M 7** **Merklauf – Kopiervorlage**
- M 8** **Lauf-Bingo**
- M 9** **Bingokarte**

Benötigt: pro Gruppe: 1 Langbank, 1 Zettel und 1 Stift, 1 Ball, 1 großer Schaumstoffwürfel; mehrere Hütchen

5./6. Stunde

Thema: Staffelspiele mit Kraftcharakter

- M 10** **Sprungstafette**
- M 11** **Teppichfliesen-Rennen**
- M 12** **Kraftstafette**

Benötigt: pro Gruppe: mehrere Hindernisse (z. B. Bananenkisten), 1–4 Teppichfliesen, 1 kleiner Kasten, 1 kleine Matte, 1 Langbank, ggf. 1 Würfel; mehrere Hütchen und 1 Stoppuhr



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Vielfältige Staffelspiele - Wetteifern im Team

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

