



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

33 Sportspiele für die Sekundarstufe

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Ballspiele

1. Ball unter die Schnur	5
2. Bankräuber und Polizei	6
3. Brennfußball	8
4. Brettball	10
5. Einer für alle	11
6. Feuerwehr	13
7. Hindernisbrennball	15
8. Hütchenball	17
9. Jägerball	18
10. Jeder gegen jeden	19
11. Kastenbasketball	20
12. Kegelball	21
13. Keulenvölkerball	22
14. Rettungsball	23
15. Schuhhockey	24
16. Sitzfußball	25
17. Touch Down	26
18. VIP-Ball	27
19. Zehnerball	29

Übungsbetrieb

20. Basketball	30
21. Fußball	34
22. Rope Skipping	39
23. Turnen – Spielerische Übungen zur Gleichgewichtsschulung	44

Lauf- und Fangspiele

24. Brückenwächter	48
25. Frühstücksfangen	49
26. Hexe und Fee	50
27. Krabbenfangen	51
28. Nessie – das Seeungeheuer	52
29. Paarfangen	53
30. Rette sich, wer kann!	54
31. Schwarz und Weiß	56
32. Tom & Jerry	58

Sonstiges

33. Frisbee	59
34. Mattenstaffel	61
35. Würfelball	63

Einführung

Die größte Freude im Sportunterricht macht man den Schülern¹, wenn man sie spielen lässt. Um nicht immer auf die altbewährten Spiele wie Völkerball und Brennball zurückgreifen zu müssen, ist dies eine Sammlung alternativer Spiele. In manchen Fällen sind es nur kleine Regeländerungen oder -ergänzungen, durch die für die Schüler eine völlig andere, neue Spielform entsteht.

Spielen im Sportunterricht bedeutet jedoch nicht, ausschließlich den Schülern eine Freude zu bereiten – im Gegenteil. In keiner Phase des Sportunterrichts lernen Schüler so intensiv wie beim Spielen. Neben den sportmotorischen Fertigkeiten, wie beispielsweise Werfen und Fangen, steht vor allem das soziale Lernen im Vordergrund. Sie lernen sich an Regeln zu halten, sie müssen kooperativ vorgehen, sich zum Beispiel gegenseitig schützen und gemeinsam arbeiten. Nur so gelangen sie zum gewünschten Ziel.

Die meisten Spiele sind darauf ausgerichtet, dass es einen Sieger und einen Verlierer gibt. So lernen die Schüler mit Niederlagen umzugehen. Gerade bei den jüngeren Schülern ist es ein wichtiges Ziel, dass sie verlieren lernen. Einige Schüler müssen auch lernen, richtig mit einem Sieg umzugehen. Gewisse Fertigkeiten, wie beispielsweise das Passen im Basketball, müssen jedoch isoliert geübt werden. Um nicht auf die gewohnten Übungsformen, wie beispielsweise paarweises Zupassen, zurückgreifen zu müssen, gibt es hier eine kleine Sammlung einfacher Übungsstationen. Wie in den meisten anderen Fächern auch, hat sich gezeigt, dass Schüler gerade beim Üben an Stationen sehr motiviert sind.

Die Spielformen sind generell in den Jahrgangsstufen 5 bis 10 durchführbar. Einige eignen sich dabei besonders für die Jüngeren, andere, bei denen es eventuell um taktisches Spielverhalten geht, eher für die älteren Schüler. Die Übungsbetriebe sind ebenfalls in allen Jahrgangsstufen einsetzbar. Rope-Skipping ist allerdings eher erst ab Jahrgangsstufe 7 geeignet.

Zu jedem Spiel gibt es ein bis zwei Seiten. Immer gibt es eine Illustration zum Verlauf und eine genaue Beschreibung dazu.

Bestehend aus:

- Voraussetzung
- Vorbereitung
- Durchführung
- Ziel/Spielende
- (z. T.) Variationsmöglichkeiten

Durch diese Vorgehensweise wird es dem Lehrer möglich, passend zur Lerngruppe ausgewählte Inhaltsbereiche für den Unterricht zu finden.

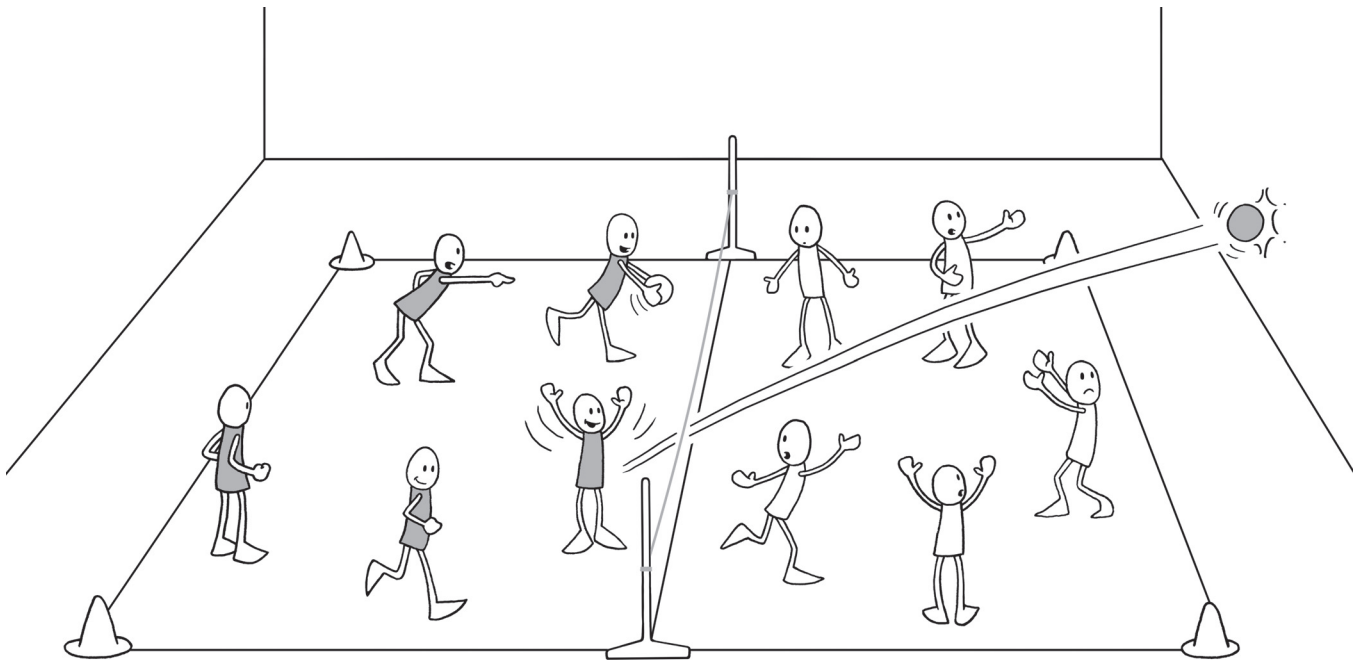
¹ Der besseren Lesbarkeit halber verwenden wir hier die verallgemeinernde Form. Selbstverständlich sind auch alle weiblichen Personen ausdrücklich gemeint.

Voraussetzung

- 2 Mannschaften
- 4–6 Hütchen zum Markieren des Spielfeldes (Volleyballfeld)
- mindestens 2 oder mehrere Volleybälle
- 2 Hochsprungständer
- Zauberschnur

Vorbereitung

- Zum Kennzeichnen des Spielfeldes werden die Hütchen an den Ecken und – wenn man möchte – an der Mittellinie des Volleyballfeldes aufgestellt.
- Die Zauberschnur wird mithilfe der Hochsprungständer maximal 0,50 m über die Mittellinie gespannt.

**Durchführung**

Die beiden Mannschaften verteilen sich jeweils in ihrer Hälfte des Volleyballfeldes. Man erhält einen Punkt, wenn man den Ball so unter der Schnur hindurchwirft, dass er die hinter dem gegnerischen Spielfeld gelegene Wand berührt. Zum Abwehren der Bälle darf alles genutzt werden – auch die Füße, jedoch dürfen keine Bälle weggeschossen werden.

Ziel/Spielende

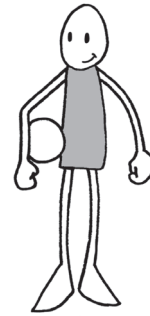
Die Punkte werden gezählt und nach einer festgelegten Zeit der Sieger ermittelt.

Variationsmöglichkeiten

- Bevor der Ball unter der Schnur hindurchgeworfen wird, muss er innerhalb der eigenen Mannschaft mindestens dreimal zugespielt worden sein.

Voraussetzung

- 2 Mannschaften
- 10 Softbälle
- 30 Tennisbälle
- 2 kleine Kästen
- 2 oder 3 große Kästen
- circa 5 Hütchen



Vorbereitung

- In der Halle wird mithilfe der Hütchen und der großen Kästen ein Längskorridor abgetrennt. Die Kästen stehen parallel im Abstand von etwa 5 m mit ihrer Längsseite zum Korridor.
- Auf der Hütchenseite wird ein kleiner Kasten mit der Öffnung nach oben aufgestellt, in dem alle Tennisbälle liegen.
- Der andere kleine Kasten wird schräg gegenüber auf der Kastenseite aufgestellt.

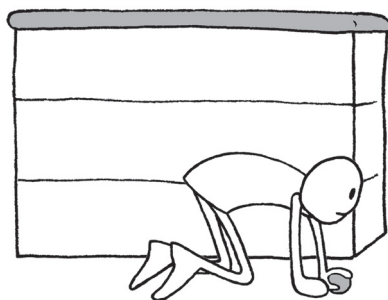
Durchführung

Die Schüler der einen Mannschaft verteilen sich hinter der Hütchenbegrenzung – sie sind die Polizisten und erhalten die Softbälle.

Die andere Mannschaft bildet die Bankräuber. Ihre Aufgabe ist es, einen Tennisball aus dem kleinen Kasten zu nehmen und ihn zum anderen Kasten schräg gegenüber zu bringen. Gelingt dies, erhält die Mannschaft einen Punkt.

In welchen Zeitabständen die Spieler laufen, ist ihnen überlassen. Sobald die Räuber dabei den Korridor betreten, dürfen diese von den Polizisten mit den Softbällen abgeworfen werden. Um nicht abgeworfen zu werden, haben die Räuber die Möglichkeit, sich hinter den Kästen zu verstecken.

Gelingt es den Polizisten, einen Bankräuber zu treffen, muss dieser zurück durch den Korridor und darf den Tennisball nicht im eigenen Kasten ablegen.

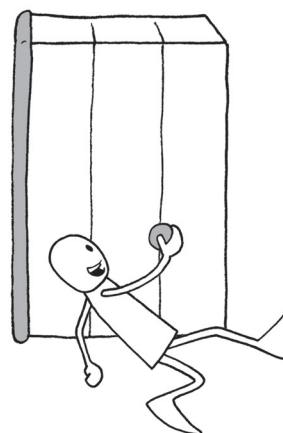
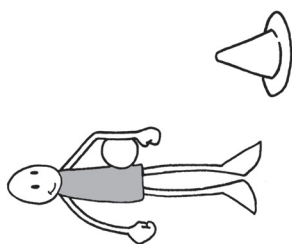
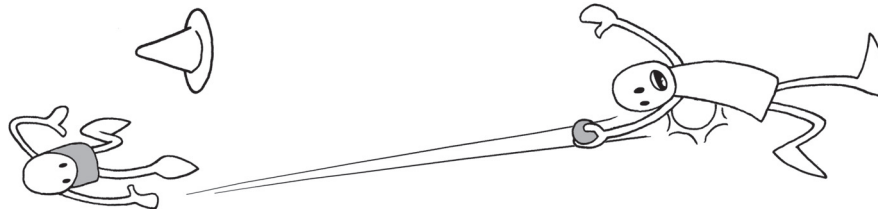
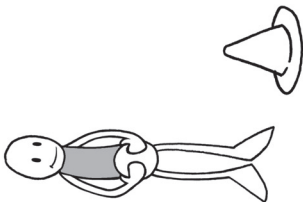
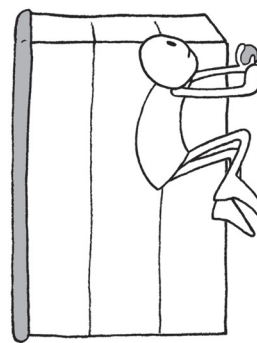
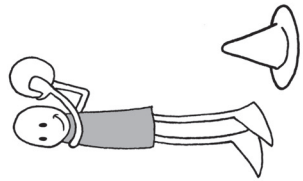
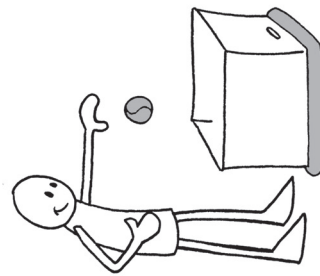
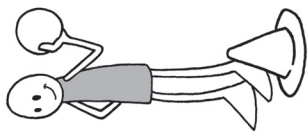


Ziel/Spielende

Jede der beiden Mannschaften ist für eine bestimmte Zeit einmal Bankräuber und einmal Polizei. Die Punkte werden gezählt und der Sieger ermittelt.

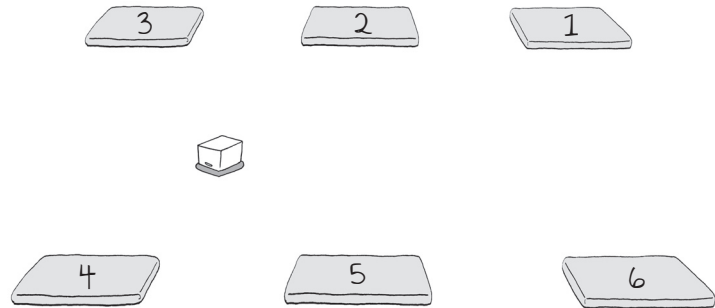
Variationsmöglichkeiten

Es wird solange gespielt, bis 30 Tennisbälle im eigenen Kasten sind. Dabei wird die Zeit gestoppt. Danach folgt ein Aufgabenwechsel.



Voraussetzung

- 2 Mannschaften
- 6 Turnmatten
- 1 kleiner Kasten
- 1 Softball
- Stoppuhr



Vorbereitung

- Die sechs Turnmatten werden so in der Halle verteilt, dass ein Rechteck entsteht. Dieses sollte so groß wie möglich sein – zwischen den Matten und Hallenwänden sollten circa noch zwei Meter Platz bleiben.
- Der Kasten wird mit der Sitzfläche nach unten in die Mitte von vier Matten gestellt (siehe Aufbauskeizze oben).

Durchführung

Eine Mannschaft (Außenmannschaft) stellt sich an Matte 1 (siehe Aufbauskeizze) hintereinander auf. Die andere Mannschaft (Innenmannschaft) verteilt sich gleichmäßig in der Halle. Ein Spieler dieser Mannschaft wird ausgewählt – er ist der „Brennmeister“ und muss sich mit einem Bein in den Kasten stellen.

Der Erste der Außenmannschaft schießt den Softball ins Spielfeld. Nach dem Schuss rennt er so schnell wie möglich über die Matten. Währenddessen muss die Innenmannschaft den Ball so schnell wie möglich zum „Brennmeister“ schießen, der den Ball dann in den Kasten wirft und laut „verbrannt“ ruft.

Bis auf den „Brennmeister“ dürfen alle Spieler der Innenmannschaft den Ball nur mit den Füßen spielen. Wichtig ist dabei, dass **nur** der „Brennmeister“ den Ball in den Kasten werfen darf. Dabei **muss** der „Brennmeister“ immer mit einem Bein im Kasten stehen.

Ruft der „Brennmeister“ „verbrannt“ **muss** der Spieler der Außenmannschaft auf einer der Matten stehen. Tut er dies, wartet er, bis der Ball wieder von einem seiner Mitspieler geschossen wird und darf dann weiterlaufen. Befindet er sich gerade zwischen zwei Matten, so ist der Spieler „verbrannt“ und muss sich bei seiner Mannschaft wieder an Matte 1 hinten anstellen.

Schafft es ein Spieler, ohne verbrannt zu werden, die Matte 6 zu erreichen, bekommt seine Mannschaft 1 Punkt. 3 Punkte bekommt die Außenmannschaft, wenn ihr Spieler es schafft, die Matte 6 zu erreichen, bevor der „Brennmeister“ den von **diesem Außenspieler** geschossenen Ball in den Kasten werfen konnte.

Ziel/Spielende

Jede der beiden Mannschaften ist für eine vorher festgesetzte Zeit einmal Außen- und einmal Innenmannschaft. Die Punkte werden gezählt und der Sieger ermittelt.

Variationsmöglichkeiten

- Es können Extrapunkte gesammelt werden: Schafft man es vor dem „Verbrannt-werden“ die Matte 6 zu berühren und danach noch mit der Hand den Kasten des Brennmeisters zu berühren, erhält man einen Extrapunkt.
- Der Spieler der Außenmannschaft, der an der Reihe ist, hat zwei Bälle: beispielsweise einen Softball und einen Fußball. Den Softball muss er ins Spielfeld schießen und den Fußball muss er während des Umlaufens des Feldes dribbeln.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

33 Sportspiele für die Sekundarstufe

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

