



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spiele rund um kleine Matten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



II.25

Spiele mit und ohne Ball

Darüber, darunter und darum herum – Spiele rund um kleine Matten

Anneke Langer, Hamburg

Illustrationen: Julia Lenzmann, Stuttgart



© RAABE 2020

© Martin Stengele

Die hier vorgestellten Spiele mit kleinen Matten bieten Variationen von zum Teil bekannten Spielen wie Brennball oder Völkerball, wodurch ein neuer Aufforderungscharakter und eine höhere Bewegungsintensität erreicht werden können. Die Kinder können stets eigene Ideen einbringen und erweitern ihr Bewegungsrepertoire.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	3 und 4
Dauer:	3–4 Unterrichtsstunden (flexibel)
Kompetenzen:	Regelungen unterschiedlicher Spiele kennenlernen und sich im Spiel daran halten; Grundformen technischer und taktischer Möglichkeiten in Spielen umsetzen
Thematische Bereiche:	Fang- und Laufspiele, Kleingeräte, Matten
Medien:	Spielbeschreibungen

Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Spiele als ein Bereich und Schwerpunkt von Sportunterricht

Kinder entdecken und erproben durch das Spielen die Welt und ihr eigenes Tun, indem sie den eigenen Körper mit all seinen Sinnen einsetzen und erschließen. Spielen hat für Kinder seinen Zweck in sich selbst, das Freude bereitet, Kreativität und Fantasie fördert sowie eine selbstständige und aktive Auseinandersetzung mit sachlichen und sozialen Zusammenhängen ermöglicht. Daher sollten Schülerinnen und Schüler¹ auch im Sportunterricht die Gelegenheit erhalten, Spielräume zu entdecken und zu gestalten, d. h. Spiele nachzuspielen, aber auch weiterzuentwickeln und eigene Spiele zu (er)finden. Die Schüler lernen dabei, sich an Regeln zu halten und die Grundformen technischer und taktischer Möglichkeiten in Spielsituationen einzubringen.

Im folgenden Beitrag werden vielseitige Spiele rund um kleine Matten vorgestellt, die flexibel und auch in anderen Sportstunden zwischendurch eingesetzt werden können.

Was Sie bei der Vorbereitung und Durchführung beachten sollten

Didaktische Orientierung

Bei den Lauf- und Fangspielen mit kleinen Matten sollen neben der Verbesserung einfacher Grundtechniken wie Passen und Fangen bei Ballspielen oder schnellem Laufen auch übergreifende Fähigkeiten (z. B. die Reaktions- und Orientierungsfähigkeit) vermittelt werden. Der Reiz dieser Spiele ergibt sich besonders, wenn einige didaktische Grundlagen berücksichtigt werden. Diese sind u.a.:

- Die Orientierung an den Spielstärken und Erfahrungen der Schüler: Ein ausgewogenes Spielgeschehen kann erreicht werden, wenn man sich an den Spielern mit den geringsten Voraussetzungen orientiert. Die Wahl der Spielvariante, des Spielraums und des Spielmaterials ist daher von besonderer Bedeutung. Zudem sollte ein Spiel gewählt werden, für das die Schüler die Grundtechniken beherrschen oder schnell erlernen können. Bei Spielen mit Gegenspielern sollten möglichst homogene Paare gebildet werden.
- Eine hohe Spieldynamik gewährleisten: Spiele bekommen einen hohen (zusätzlichen) Aufforderungscharakter, wenn sie eine hohe Spieldynamik haben. Die Schnelligkeit kann sich dabei an den technischen Anforderungen orientieren oder aber an das Laufverhalten der Schüler. Eine hohe Spieldynamik lässt sich auch erreichen, indem Zusatzaufgaben eingebunden werden oder die Anzahl der Materialien erhöht wird, wodurch ein größerer Zeitdruck ins Spiel gebracht wird.

Rituale und Regeln

Die Anleitung und Umsetzung von Spielen ist am angenehmsten, wenn die Regeln des Spiels sowie die allgemeinen Verhaltensregeln eingehalten werden. Deshalb sollten Fehlverhalten und Verstöße stets ggf. durch Zusatzaufgaben wie Liegestütze, Laufkunden o. Ä. sanktioniert werden.

Rituale helfen dabei, eine hohe Lernzeit im Sportunterricht zu realisieren. Dabei bietet sich z. B. ein Klatschrhythmus an, den alle Schüler mitmachen und sich dabei im Sitzkreis versammeln und/oder leise werden. Rituale sollten schrittweise eingeführt und in jeder Stunde wiederholt und eingefordert werden.

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

Reflexionsphasen

Es ist wichtig, auf die Wünsche, Erfahrungen und Empfindungen der Schüler einzugehen. Dafür eignen sich Reflexionen oder kurze Abfragen zwischendurch oder am Ende einer Spielphase. Es kann geklärt werden, ob das Spiel allen Spaß gemacht hat, was gut geklappt hat, wo es Probleme gab und welche Lösungsansätze es gibt. Diese werden in der nächsten Spielsequenz berücksichtigt. Die gesammelten Kriterien für ein „gutes“/„gelungenes“ Spiel können auf einem Plakat oder Metaplankarten festgehalten werden. Folgender Impuls kann den Kindern gegeben und mögliche Kriterien können festgehalten werden:

Das Spiel ist gelungen, wenn ...

... ich weiß, wie es geht. (Das Spiel und die Regeln müssen gut erklärt und ggf. von den Kindern in eigene Worte gefasst werden.)

... es fair ist. (Die Spielregeln werden ggf. verändert, sodass sie für alle akzeptabel sind. Die Einhaltung muss überwacht werden.)

... ich Anteil am Spielgeschehen und Erfolgserlebnisse habe. (Alle Schüler können sich ihren individuellen Fähigkeiten entsprechend einbringen und mitspielen.)

... ich keine Schmerzen zu befürchten habe. (Gefährliche Situationen sind zu vermeiden. Fühlt sich ein Kind in Gefahr, wird das Spiel sofort unterbrochen. Sicherheit geht immer vor!)

... mein Team Chancen hat, auch mal zu gewinnen. (Auf ausgeglichene Mannschaften soll geachtet und ggf. die Zusammensetzung verändert oder Handicaps auferlegt werden.)

... ich mich dabei viel bewegen kann. (Maximale Bewegungszeit ohne Überforderung der einzelnen Kinder soll gewährleistet werden.)

Welche weiteren Medien Sie nutzen können

- ▶ **Moosmann, K. (Hg):** *Das große Limpert-Buch der Kleinen Spiele.* Limpert Verlag, Wiebelsheim 2017.

Vielfältige Anleitungen für Kleine Spiele, z. B. Aufwärm-, Fang- und Mannschaftsspiele.

- ▶ **Lange, A. und Sinning, S.:** *Neue und bewährte Ballspiele für Schule und Verein.* Limpert Verlag, Wiebelsheim 2018.

Alphabetisch geordnete Spielsammlung und -anleitungen mit vielen Variationsvorschlägen.

Beitrag aus Einfach sportlich

- ▶ **Gustedt, Christian:** *Wetteifern im Team – vielfältige Staffelspiele (Teil II, Beitrag 24).* Einfach sportlich, Ausgabe 32/2020.

Die Materialien dieses Beitrags können optimal mit den vorliegenden kombiniert und zu einer Spielsammlung zusammengestellt werden.

Stundenübersicht

Legende:

SuS: Schülerinnen und Schüler

L: Lehrkraft



Differenzierung/Variationen



Tipps/Hinweise

1. bis 4. Stunde

Thema: Spiele rund um kleine Matten

Aufwärmen: „Mattenläufer“: Es werden ca. 15 kleine Matten in der Halle verteilt. Ein bis zwei Fänger jagen die anderen. Die Matten dürfen beim Wegrennen nicht berührt werden. Wer gefangen wurde, begibt sich auf eine Matte und muss dort eine Zusatzaufgabe (z. B. 10 Kniebeugen/Hampelmänner usw.) erledigen.



- Die SuS, die getickt wurden oder die Matten berühren, werden zusätzliche Fänger. Wer wird als Letzter gefangen?
- Die SuS dürfen sich vor dem Gefangenwerden auf die Matten retten (es darf immer nur ein Kind auf einer Matte stehen) und müssen dort während des Aufenthalts ggf. Zusatzaufgaben ausführen.

Einstieg: „Exploration“: Die Matten bleiben weiterhin liegen und die SuS laufen durch die Halle. Sie sollen sich vielseitig und kreativ über/mit/um die Matten herum bewegen, z. B. die Matten als „Bäche“ ansehen und darüber springen, einen Purzelbaum/Radschlag über die Matte machen usw.



Diese Phase sollte genutzt werden, um eigene Ideen der Kinder einfließen zu lassen. Sie können z. B. auch zu zweit oder zu dritt zusammengehen und sich überlegen, was man mit den Matten alles machen kann (z. B. ein Kind legt sich auf die Matte, schließt die Augen und wird von seinen Partnern hin und her geschoben; die Partner halten ein Seilchen kniehoch über die Matte und das dritte Kind springt darüber usw.). Danach demonstrieren sich die Paare/Gruppen ihre Ideen und diese werden von den anderen ausprobiert.

Hauptteil

- M 1** **Matten-Brennball** / Die SuS spielen Brennball mit Einsatz von Matten.
- M 2** **Katz und Maus** / Hier sind Taktik und Kognition gefordert.
- M 3** **Matten-Völkerball verkehrt** / Die SuS spielen Völkerball verkehrt herum und mit Einsatz von Matten.
- M 4** **Atom-Twister** / Die SuS müssen auf Kommandos hin Aufgaben umsetzen.
- M 5** **Sanitärerspiel** / Getickte SuS werden auf Matten transportiert.
- M 6** **Zum anderen Ufer** / Das Spiel kann als Wettkampf-Staffel durchgeführt werden.

Benötigt: kleine Matten, 3–4 Softbälle, 8 Hütchen, 1 kleiner Kasten, 1 Weichbodenmatte, 3–6 Springseile, ggf. 1 großer Bogen Papier/Metaplankarten und Stifte



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spiele rund um kleine Matten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

