

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Einfach Sport: Spielen*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



1	EINLEITUNG	4
2	WAS SIND BEWEGUNGSFELDER?	5
2.1	Bewegungsfelder	5
2.2	Pädagogische Perspektiven	5
2.3	Kompetenzen	7
3	SPIELEN	9
4	PRAXIS	12
4.1	Einteilung in Paare und Gruppen	12
4.2	Reflexionsmethoden	12
4.3	Klassenstufen 1 und 2 – Spiele ohne Ball	14
4.3.1	Doppelstunde 1: Gemeinsam sind wir stark!	14
4.3.2	Doppelstunde 2: Märchenhafte Spiele	15
4.3.3	Weitere Spielideen	16
4.4	Klassenstufe 1 und 2 – Spiele mit Ball	18
4.4.1	Doppelstunde 1: Mein Ball und ich	18
4.4.2	Doppelstunde 2: Ballkünste zu zweit	19
4.4.3	Doppelstunde 3: Einfach ballaballa!	20
4.4.4	Weitere Spielideen	21
4.5	Klassenstufe 3 und 4 – Spiele ohne Ball	26
4.5.1	Doppelstunde: Wäscheklammer, Bierdeckel und Co.	26
4.5.2	Weitere Spielideen	27
4.6	Klassenstufe 3 und 4 – Spiele mit Ball	30
4.6.1	Doppelstunde 1: Mit Hand und Fuß	30
4.6.2	Doppelstunde 2: Der Flipperautomat	31
4.6.3	Doppelstunde 3: Wir werden Handballstars!	32
4.6.4	Weitere Spielideen	33
	Literaturverzeichnis	41
	Anhang	43

1 Einleitung

Spielen ist ein wichtiger Bestandteil des kindlichen Alltags. Im Spiel werden nicht nur Probleme gelöst, sondern die Kinder kommen auch ihrem natürlichen Bewegungsdrang nach. Spielen fördert besonders die Sozialkompetenz, da die Kinder in Mannschaftsspielen miteinander kooperieren und sich an Regeln halten müssen. Spielen ist als obligatorisches Bewegungsfeld im Lehrplan verankert. Deswegen sollte auch im Sportunterricht möglichst oft gespielt werden – zum Aufwärmen, zum Stundenabschluss oder eben die komplette Sportstunde!

Leider fehlen manchmal die Ideen, es werden immer wieder dieselben Spiele zum Aufwärmen oder zum Abschluss gespielt und „immer nur Fußball“ sollte eben auch nicht sein.

Die in dieser Broschüre erhaltenen kompletten Stundenentwürfe eignen sich zur Durchführung dieses Bewegungsfeldes und liefern viele kreative Spielideen zur Planung weiterer Stunden. Außerdem eignen sie sich als Aufwärm- oder Abschlussspiele in anderen Bewegungsfeldern.

Die Spiele und Stundenplanungen sind nicht darauf ausgelegt, ein Sportspiel wie Fußball oder Handball mit allen Regeln, Techniken und Taktiken zu erlernen. Stattdessen sollen die Kinder vielfältige Bewegungserfahrungen mit und ohne Ball mit Hand und Fuß unter Einhaltung einfacher Spielregeln machen. Die spielsportartübergreifenden Spiele können, teilweise mit kleinen Abwandlungen, als Hinführung zum Handball, Fußball oder Volleyball eingesetzt werden. Spiele, die sich besonders zur Hinführung einer spezifischen Sportart eignen, sind im Titel mit kleinen Symbolen versehen:

Volleyball =  Basketball =  Fußball =  Handball = 

Egal, ob Sie ein alter Hase sind oder fachfremd Sport unterrichten – Spielen ist ganz einfach und macht nicht nur den Kindern Ihrer Klasse Spaß!

2 Was sind Bewegungsfelder?

In diesem Kapitel sollen die Begriffe Bewegungsfelder, pädagogische Perspektiven und Kompetenzen erklärt werden, da diese im Lehrplan für das Fach Sport verwendet werden.

2.1 Bewegungsfelder

Bei den Bewegungsfeldern unterscheidet man in einigen Bundesländern zwischen verbindlichen und fakultativen. Die verbindlichen Bewegungsfelder sind fester Bestandteil des Unterrichts in jeder Jahrgangsstufe, die fakultativen Bewegungsfelder erweitern das Angebot der Unterrichtsinhalte (Ministerium für Bildung Saarland 2011: S. 7). Die Benennung, Inhalte und Ziele der Bewegungsfelder weisen im Vergleich der Lehrpläne der einzelnen Bundesländer nur geringe Unterschiede auf, weswegen sich im weiteren Verlauf nur auf den Lehrplan eines Bundeslandes bezogen wird. Im Folgenden werden die einzelnen Bewegungsfelder vorgestellt:

Verbindliche Bewegungsfelder

- Spielen
- Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen
- Bewegen an Geräten
- Laufen, Werfen, Springen
- Bewegen im Wasser
- Darstellen und Gestalten
- Raufen und Ringen
- Rollen, Gleiten, Fahren (Ministerium für Bildung Saarland 2011: S. 2)

2.2 Pädagogische Perspektiven

Ziel eines mehrperspektivischen Sportunterrichts ist es, die sportliche Handlungsfähigkeit der Kinder zu entwickeln. Die Kinder sollen also lernen, Formen aus dem Angebot an Bewegungen zu wählen, die ihnen einerseits Gesundheit bringen und andererseits Freude am Sport vermitteln. Durch einen mehrperspektivischen Unterricht wird den Kindern die Teilnahme an der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur eröffnet. Es wird eine Erziehung *zum* Sport und eine Erziehung *durch* Sport angestrebt (Doppelauftrag des Sports). In den folgenden Punkten werden die einzelnen pädagogischen Perspektiven nun beschrieben. Häufig überschneiden sich diese bzw. wirken sie zusammen:

Die Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

Im Sportunterricht sollen durch vielfältige Bewegungen und das vielfältige Ansprechen aller Sinne die Wahrnehmungsfähigkeit verbessert, die Sinne geschärft und somit die allgemeine Lernfähigkeit gefördert werden. Zugleich entwickelt sich die Wahrnehmungsfähigkeit des Körpers mit dem individuellen Bewegungsrepertoire. Lernt das Kind, seine Belastungsfähigkeit einzuschätzen, wirkt sich dies positiv auf die Entwicklung des Körper- und Selbstbildes aus. Diese Perspektive kann besonders gut in den Bewegungsfeldern *Bewegen an Geräten*, *Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen*, *Raufen und Ringen*, *Rollen, Gleiten, Fahren* oder *Darstellen und Gestalten* umgesetzt werden.

Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten

Das Körperkonzept ist ein wichtiger Teil des Selbstkonzeptes, viele Kinder definieren sich gerade über ihren Körper. Im Schulsport können die Kinder auf vielfältige Art und Weise die Ausdrucksmöglichkeiten ihres Körpers erproben und reflektieren. Sie lernen, sich über Bewegung auszudrücken, zu kommunizieren und Bewegungsideen zu entwickeln und zu gestalten. Diese Perspektive kann besonders gut in den Bewegungsfeldern *Bewegen an Geräten, Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen* oder *Darstellen und Gestalten* umgesetzt werden.

Die Fitness verbessern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Die Gesundheit ist ein Produkt physischer, psychischer, sozialer und ökologischer Faktoren. Im Schulsport soll deshalb den Kindern der Zusammenhang zwischen Gesundheit und Sport begreifbar gemacht werden. Durch den Sportunterricht werden die körperliche Leistungsfähigkeit und die psychosoziale Belastbarkeit verbessert, die Kinder erfahren bewusst körperliche Anstrengung und Regeneration und lernen, wie wichtig diese Faktoren für ihre Gesundheit sind. Diese Perspektive kann besonders gut in den Bewegungsfeldern *Laufen, Werfen, Springen, Bewegen im Wasser* oder *Rollen, Gleiten, Fahren* umgesetzt werden.

Etwas wagen und verantworten

Die Kinder lernen, ihre eigenen Fähigkeiten und Grenzen in herausfordernden Situationen mit unsicherem Ausgang wahrzunehmen. Wagnisse werden abgeschätzt und somit die Fähigkeit, sich selbst realistisch einzuschätzen, gefördert. Die Kinder lernen, Verantwortung für sich selbst, aber auch für andere zu übernehmen sowie zu ihrer Angst zu stehen und diese zu überwinden. Diese Perspektive kann besonders gut in den Bewegungsfeldern *Bewegen an Geräten, Laufen, Werfen, Springen, Raufen und Ringen, Spielen* oder *Rollen, Gleiten, Fahren* umgesetzt werden.

Das Leisten erfahren und reflektieren

Die Kinder sollen im Sportunterricht eine positive Einstellung zur Anstrengung entwickeln. Sie sollen sich Leistungsanforderungen stellen und durch konsequentes Trainieren ihre Leistungsfähigkeit verbessern. Sie lernen, Trainingsprozesse zu verstehen, zu organisieren und durchzuführen. Da sportliche Leistungen von individuellen Voraussetzungen abhängen, soll die Erfahrung des individuellen Leistungsfortschritts im Mittelpunkt stehen. Diese Perspektive kann besonders gut in den Bewegungsfeldern *Laufen, Werfen, Springen, Bewegen im Wasser, Bewegen an Geräten* oder *Spielen* umgesetzt werden.

Gemeinsam handeln, Wettkämpfe austragen und sich verständigen

Im Sportunterricht können konkurrenzorientierte Situationen geschaffen werden, anhand derer die Kinder lernen, soziales Miteinander zu reflektieren und Probleme fair und verantwortungsvoll selbstständig zu klären. Bei der Gruppenbildung, Vereinbarung von Regeln und bei Hilfestellung wird kooperatives Verhalten speziell gefördert. Diese Perspektive kann besonders gut in den Bewegungsfeldern *Spielen* oder *Raufen und Ringen* umgesetzt werden (Ministerium für Bildung Saarland 2011: S. 4–5).

2.3 Kompetenzen

Folgend wird erst auf den Oberbegriff der Kompetenz eingegangen, anschließend werden die motorische und die Bewegungskompetenz dargestellt und zum Abschluss die spezifischen Kompetenzen im Sportunterricht (Sach-, Selbst-, Sozial- und Methodenkompetenz) kurz beschrieben.

Kompetenz

Der Begriff der Kompetenz kann folgend definiert werden: „Handlungskompetenz bedeutet, in der Lage zu sein, Aufgaben selbstständig und eigenverantwortlich unter Berücksichtigung des Kontextes und der in diesem handelnden Personen gestalten zu können“ (Hensge, Lorig & Schreiber 2009: S. 6).

Motorische Kompetenz und Bewegungskompetenz

Eggert (1993: S. 32) versteht unter motorischen Kompetenzen Gelenkigkeit, Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Gleichgewicht, also die motorischen Fähigkeiten. Herrmann, Heim und Seelig (2017: S. 173) formulieren motorische Basiskompetenzen als solche – altersabhängigen – motorischen Kompetenzen, die mindestens nötig sind, damit ein Kind an der Sport- und Bewegungskultur teilhaben kann. Klafki sieht die „Bewegungskompetenz als Sinn-Dimension und einen Möglichkeitsraum freiwilligen, selbstbestimmten menschlichen Handelns“ und als ein menschliches Grundrecht an (Klafki 2001: S. 20). Er ist der Meinung, dass sich Bildung „in der Begegnung, der Auseinandersetzung, im Zusammenspiel, in der Wechselwirkung von Mensch und Welt“ vollzieht (Klafki 2001: S. 25). Diese Auseinandersetzung des Menschen mit seiner Welt geschieht über die Bewegung. Somit ist Bewegung ein wesentlicher Bestandteil der (schulischen) Bildung. Haag und Haag (2002, zitiert nach Haag 2009: S. 27) stellen die Bewegungskompetenz als ein ganzheitliches Konzept dar, das aus vier Eigenschaftsbereichen besteht: Aus visuellen, auditiven, taktilen und kinästhetischen Wahrnehmungsreizen, die aufgenommen und verarbeitet werden, resultiert eine motorische Antwort. Deswegen ist es wichtig, dass diese Wahrnehmungseigenschaften geschult werden (Zimmer 2006: S. 187–203). Kondition (Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Beweglichkeit) als Grundlage der allgemeinen Fitness und Koordination (Gleichgewicht, motorisches Kombinationsvermögen, Geschicklichkeit und Reaktionsfähigkeit), die für das motorische Lernen von großer Bedeutung sind, müssen aus ebendiesem Grund ebenfalls geschult werden (Haag 1987: S. 246–248). Die Körpererfahrung, also alle kognitiven, affektiven, bewussten und unbewussten Erfahrungen mit dem eigenen Körper im Verlauf der individuellen und gesellschaftlichen Entwicklung, bildet die letzte wichtige Säule der Bewegungskompetenz. Dieses Konstrukt beinhaltet Körperschema/Körperbild, Körperorientierung/Körperbewusstsein, Körperausdehnung/Körperausgrenzung und Körperkenntnis/Körpereinstellung (Bielefeld 1986: S. 96).

Im Prinzip können somit die spezifischen Kompetenzen im Sportunterricht der Bewegungskompetenz untergeordnet werden. Diese werden in den folgenden Punkten dargestellt.

Sachkompetenz

- Verbesserung der körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie des sportlichen Könnens
- Kenntnisse über Funktionen des Körpers
- Kenntnisse von Möglichkeiten und Grenzen der körperlichen Bewegung
- grundlegende Kenntnisse über sportliche Zusammenhänge (z. B. Sport und Bewegung, Sport und Gesundheit, Sport und Training, Sport und Natur)
- sportspezifische Theorie- und Regelkenntnisse

Selbstkompetenz

- Verbesserung der individuellen Leistungsbereitschaft und -fähigkeit
- Steigerung des Selbstwertgefühls
- korrektes Einschätzen von Zielen, Risiken, eigenen Leistungen und eigenem Lernfortschritt
- angemessenes Verhalten bei Sieg und Niederlage
- kreativer Einsatz von Bewegungs- und Spielformen als Kommunikations- und Gestaltungsmittel
- realistische Wahrnehmung körperlicher Phänomene (z. B. Atmung, Puls, Schwitzen, Erschöpfung, Anstrengung, Wohlbefinden, Ausgeglichenheit)

Sozialkompetenz

- partnerschaftliches, faires, friedfertiges, kommunikatives und teamorientiertes Verhalten
- Einhalten von Regeln und Vereinbarungen
- Übernahme von Verantwortung (z. B. Helfen und Sichern)
- Gruppen- und Teambildung
- gemeinschaftliches Lösen von Aufgaben

Methodenkompetenz

- selbstständiges Gestalten von Unterrichtsphasen und Planen sportlicher Aktivitäten
- Erkennen und Korrigieren von Fehlern in der Bewegungsausführung bei sich und anderen
- Anwendung von Trainingsformen zur Verbesserung und Erhaltung motorischer Fertigkeiten und Fähigkeiten (Ministerium für Bildung Saarland 2011: S. 6–7)

3 Spielen

Wir alle wissen selbstverständlich, was Spielen ist und bedeutet. Es versteht sich von selbst, indem man es tut. Und sind nicht gerade die Kinder Profis des Spiels? Was aber verstehen Sie als Lehrperson unter Spielen und was verstehen die Kinder ihrer Klasse darunter? Für die Kinder ist es das Schönste, es macht natürlich mehr Spaß, als Hausaufgaben zu machen. Und Sie wissen, dass es das Wichtigste für ihr zukünftiges Leben ist, denn Kinder begreifen mit allen Sinnen ihre Welt im Spielen: freiwillig, selbstbestimmt, selbsttätig, kreativ und mit großer Freude (Ehni 2003: S. 293–294). Aus entwicklungspsychologischer Sicht ist das Spielen für Kinder also essenziell. Es hat eine Sozialisationsfunktion, mit deren Hilfe sich die Kinder an Normen, Rollen und Verhaltensweisen ihrer Gesellschaft anpassen lernen. Die Kinder erproben das soziale Miteinander, sie nehmen Rollen ein, besprechen und befolgen Regeln. Durch das Spiel können Konflikte (auch aus dem Alltag) spielerisch gelöst werden, ohne reale Folgen fürchten zu müssen. Die Kinder entwickeln hierbei verschiedene Handlungsstrategien, auch durch mehrmaliges Wiederholen einer bestimmten Konfliktsituation. Durch eigenes Erfinden von Spielen kommen kreatives und fantasievolles Handeln zum Tragen (Grupe 2000: S. 153–155). Zimmer (2012: S. 82–86) betont die Zweckfreiheit, intrinsische Motivation und Spaß am Spiel. Es wird eine Quasirealität hergestellt, ein Moment außerhalb des Lebensernstes. Es werden fiktive Situationen geschaffen, oft mit symbolischer Bedeutung. Erlebnisse und Erinnerungen können im Spiel verarbeitet werden. Das Spielverhalten im Grundschulalter drückt sich besonders in der Vorliebe für Regel-, Staffel- und Wettkampfspiele aus. Auch das Ausprobieren neuer Geräte steht in dieser Altersspanne hoch im Kurs (Seewald 2007: S. 71–72).

Durch Mannschaftsspiele wird die Zugehörigkeit zu einer Mannschaft als freudvoll empfunden, die Kinder identifizieren sich in der Regel sehr schnell mit ihrem Team (Lange & Sinning 2018: S. 9).

Gerade das Spielen mit dem Ball spricht mit seinen vielfältigen Verwendungsmöglichkeiten das Explorationsvermögen und die Freude am Experimentieren der Kinder an. Ein weiterer Vorteil des Spielens mit dem Ball ist, dass ohne große Vorkenntnisse die großen Sportspiele wie Fußball oder Handball in einer einfachen Variante begonnen und die sportspielspezifischen Fertigkeiten während des Spielens erlernt werden. Dies fördert das Interesse der Kinder und erleichtert so deren Beteiligung am Lernprozess (z. B. Mitentscheidung von Material, Spielraum oder Regeln). Ebenso ist der offene Ausgang bei (Ball-)Spielen für große Spannung verantwortlich. Deswegen müssen möglichst gerechte Ausgangssituationen für alle geschaffen werden, wie z. B. gleich starke Gruppen bzw. Partnerinnen und Partner sowie die Anpassung der Spielflächengröße an den Leistungsstand (Lange & Sinning 2018: S. 9).

In einer sportartübergreifenden Ballschule (ABC des Spielenslernens) sollen breite Spiel- und Bewegungserfahrungen vermittelt werden. Diese basieren auf den drei methodischen Grundpfeilern

A: Spielerisch-situationsorientiert: Vielfalt, Experimentieren und Ausprobieren stehen hier im Vordergrund. Die Kinder lernen im freien Spiel, Situationen richtig wahrzunehmen und (vor)taktisch zu verstehen und entwickeln ein sportliches Verständnis für den Umgang mit Spielregeln.

B: Fähigkeitsorientiert: Koordinative Fähigkeiten werden als Grundlage dafür geschult, um motorische Fertigkeiten zu erlernen, zu kontrollieren und zu variieren.

C: Fertigkeitenorientiert: Dies beschreibt das Zusammenfügen aller möglichen Spielfertigkeiten – es werden hier also unspezifische Technikbausteine vermittelt (Kröger & Roth 2002: S. 10–12).

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Einfach Sport: Spielen*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

