

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die allgemeine Spielfähigkeit bei Kindern fördern

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Spiele mit und ohne Ball 11 • 41, 2-4 Spielfähigkeit fördern

Spielexperten gesucht! – Die allgemeine Spielfähigkeit bei Kindern fördern
Klassen 2 bis 4

Ein Beitrag von Katharina Köhnen, Köln
Illustrationen von Carmen Hochmann, Bielefeld

Zusatzstoff: „Schle wercken“ oder „Zoo-Stampen“: Sie, bis zu den Klassen „Bierei“ und „Wälsel“ – die Kondore der Keren Spiele in mehreren für unterschiedliche Gruppen. In dieser Unterrichtsreihe lernen die Schüler, wie sie mit einem Ball spielen und wie sie mit ihm spielen können und wie sie es, dass sie als Spielprozess beibehalten und ausreichend Bewegung und Spaß haben.



Jeder kann mitmachen

Das Wichtigste auf einen Blick	
Lehrbereich: Spiele mit und ohne Ball	Klassen: 2-4
Themen: <ul style="list-style-type: none">- Spielfähigkeiten in ihrer Vielfalt erörtern- Spielarten entwickeln und das Spiel aufrecht erhalten- Vorbereitungen für gemeinsame Spiele treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden	Neuauflagen: Zur Durchführung der zweiten Stunde ist es von Vorteil, wenn die Schüler bereits Erfahrung im Umgang mit Bällen haben.
Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none">- Spielregeln und Regeln erschaffen und im Spiel einhalten- die Vielfalt und Chancen von Sportspielen erkennen- sich im Spiel verständigen, Rücksicht nehmen und fair verhalten	Fächerübergreifender Einsatz: In Deutschunterricht können die Beschreibungen des Spielens und Regeln festgehalten und im Kontextunterricht durch Skizzen und/oder Spielfeldpläne ergänzt werden.

Alle Materialien finden Sie auf der beiliegenden CD 11 in veränderbarer Form.

11 © School Scout

Spielexperten gesucht! – Die allgemeine Spielfähigkeit bei Kindern fördern

Klassen 2 bis 4

Ein Beitrag von Katharina Kröhnert, Köln
Illustrationen von Carmen Hochmann, Bielefeld

„Zombieball“, „Schiffe versenken“ oder „Zaubermaus“ bis hin zu den Klassikern „Brennball“ und „Völkerball“ – die Bandbreite der Kleinen Spiele ist mittlerweile fast unüberschaubar geworden. In dieser Unterrichtseinheit lernen die Schüler einige Spiele mit und ohne Ball kennen und verändern sie so, dass alle am Spielprozess beteiligt sind und ausreichend Bewegung und Spaß haben.



© ThinkstockPhotos_iStock

Jeder kann mitmachen

Das Wichtigste auf einen Blick

Lernbereich:

Spielen mit und ohne Ball

Themen:

- Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken
- Spielideen entwickeln und das Spiel aufrecht erhalten
- Vereinbarungen für gemeinsames Spielen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden

Kompetenzen:

- Spielideen und Regeln erschließen und im Spiel umsetzen
- die Vielfalt und Chancen von Sportspielen erfassen
- sich im Spiel verständigen, Rücksicht nehmen und fair verhalten

Klassen: 2–4

Dauer: 8 Unterrichtsstunden

Voraussetzungen:

Zur Durchführung der zweiten Stunde ist es von Vorteil, wenn die Schüler bereits Erfahrung im Umgang mit Bällen haben.

Fächerübergreifender Einsatz:

Im Deutschunterricht können die Beschreibungen der Spielideen und -regeln festgehalten und im Kunstunterricht durch Skizzen und/oder Spielfeldpläne ausgestaltet werden.



Alle Materialien finden Sie auf der **beiliegenden CD 11** in veränderbarer Form.

Was sollten Sie zu diesem Thema wissen?

Die allgemeine Spielfähigkeit fördern

Der didaktische Schwerpunkt dieser Unterrichtseinheit liegt auf den Kleinen Spielen. Sie können als Vorformen der Großen Sportspiele oder auch als selbstständige Formen gesehen werden. Die Kleinen Spiele erfüllen bei der Entwicklung der Handlungsfähigkeit von Kindern wichtige Aufgaben:

Sie tragen zur ganzheitlichen Ausbildung geistiger, emotionaler und motorischer Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kinder bei. Außerdem können durch sie vielfältige Erfahrungen zur Wahrnehmung von Spielsituationen sowie zur sozialen Einbindung in die Spielgruppe gemacht werden.

Im Vordergrund stehen das Sammeln vielfältiger Bewegungserfahrungen und die Vermittlung von Spielerlebnis, Freude, Spaß und Fairness („Spielerisches Probieren geht zeitlich vor technischem Studieren“). Die allgemeine Spielfähigkeit der Schüler soll gefördert werden, d.h. sie lernen, Spiele in Gang zu setzen, den Ablauf zu sichern und den Spielfluss nach Störungen wiederherzustellen.

Grundlagen für andere Unterrichtseinheiten nutzen

Die Kleinen Spiele bilden eine Grundlage im Bereich „Spielen mit und ohne Ball“ und können immer wieder in andere Sportstunden eingebaut werden. So können Sie die Schüler weitere Kleine Spiele – und später auch Große Spiele – ausprobieren und mithilfe von Kriterien analysieren lassen. Die Kinder überprüfen die Spielregeln von bereits bekannten oder ihren selbst entwickelten Spielen und passen sie an eventuell veränderte Bedingungen bzw. ihre Lerngruppe an.

Des Weiteren bietet die Unterrichtseinheit Möglichkeiten, erste taktische Grundelemente von Sportspielen zu erlernen, die bei der Durchführung von Großen Spielen hinzugezogen und umgesetzt werden können.

Worauf müssen Sie bei der Vorbereitung und Durchführung achten?

Damit ein Spiel in Gang kommt ...

Die Spiele können entweder mit der ganzen Klasse oder in zwei bis drei Gruppen durchgeführt werden. Jede Gruppe nimmt sich dann ein Spiel vor, probiert es zunächst aus, stellt evtl. bereits einfache Regeln auf bzw. verändert die bestehenden so, dass sie für die Gruppe passen. Sind die Schüler noch nicht in der Lage, die Spielregeln selbst schriftlich festzuhalten, können Sie sie mit ihnen im Plenum besprechen und evtl. auf einem Plakat festhalten (und sie ihnen jedes Mal vor Beginn einer Spielphase nochmals vorlesen).

Damit alle die gleichen Chancen und Spaß haben ...

Sie kennen Ihre Lerngruppe am besten. Entscheiden Sie, ob es sinnvoller ist, homogene Gruppen zu bilden, in denen sich auch schüchterne oder motorisch schwächere Kinder eher einbringen können, oder ob die leistungsstärkeren Kinder diese in einer heterogenen Gruppe eher mitziehen und der Spielfluss so in Gang bleibt. Besprechen Sie mit den Schülern, dass eventuelle Störungen oder Konflikte im Spielablauf dazugehören und dass alle gefordert sind, an einer Lösung mitzuarbeiten. Greifen Sie die eigenen Ideen der Kinder auf und vermitteln Sie nur, wenn es gar nicht anders geht.

Damit die Kinder eigene Spiele erfinden können ...

Dazu ist es von großer Bedeutung, dass die Kinder bereits bestehende Spielregeln eines (bekannten) Spiels erfassen und umsetzen können. Führen Sie ggf. zunächst die Grundform eines Spiels mit ganz einfachen Regeln durch und ergänzen Sie es nach und nach mit weiteren, eventuell von den Kindern selbst eingebrachten Regeln und Ideen.

Das Vorhaben, die Schüler nach der 4. Stunde ein eigenes Spiel entwickeln zu lassen, ist sehr anspruchsvoll und kann evtl. erst mit einer dritten oder vierten Klasse realisiert werden. Als Hilfestellung dienen dazu die Materialien M 7 bis M 9 im Beitrag „Fang mich doch, du kriegst mich nicht!“ (Teil II im Grundwerk).

Lassen Sie die Kinder Spielpläne „ihres“ Spiels zeichnen und mit Notizen bzw. Erläuterungen versehen. So können sie sich ihre Ideen selbst verdeutlichen und bei Bedarf korrigieren bzw. anpassen.

Was machen Sie, wenn ...

- ... nicht genügend Gymnastikreifen zur Verfügung stehen?
Beim Spiel „Schiffe versenken“ können die Schüler auch direkt in Zweier- oder Dreier-Gruppen starten oder es werden stattdessen Seile verwendet, an denen sich die Schüler festhalten.
- ... sich einzelne Kinder nicht auf die Entspannungsgeschichte einlassen?
Lassen Sie diese Kinder direkt und leise neben sich sitzen. Wenn Sie merken, dass die gesamte Klasse Schwierigkeiten hat, sich ruhig zu verhalten, beenden Sie die Geschichte früher oder kürzen Sie kleine Passagen heraus. Das Einlassen auf eine Konzentrations- und Entspannungsübung ist ebenfalls ein Prozess, den die Kinder erst lernen müssen.
- ... die Kinder noch Schwierigkeiten beim Werfen und Fangen von Bällen haben?
Schieben Sie zwischen die erste und zweite Stunde eventuell eine Übungsphase ein, in der die Kinder sich auf die Spiele mit Ball vorbereiten können. Der Beitrag „Jetzt geht’s rund!“ (siehe Medienhinweise) bietet eine gute Grundlage zum Umgang mit dem Ball als Spiel- und Sportgerät. Achten Sie außerdem darauf, dass die Ballgröße für die Kinder passend ist und sie den Ball optimal umfassen können. Lassen Sie die Kinder verschiedene Bälle ausprobieren.
- ... einzelne Kinder die Spielregeln nicht verstehen oder sich nicht daran halten?
Lassen Sie die Kinder die vorgestellten Spielregeln in eigenen Worten wiederholen und beziehen Sie sie immer in die Veränderung bzw. Anpassung der Regeln an die Lerngruppe mit ein. Machen Sie ihnen klar, dass ein Spiel nur funktioniert und zu einem „guten“ Spiel wird, wenn alle die gleichen Chancen und Spaß daran haben.

Welche Medien können Sie zusätzlich nutzen?

Adolph, Helga; Hönl, Michael und Wolf, Thomas: Integrative Sportspielvermittlung. Universität Kassel, Kassel 2008.

Mit diesem Skript informieren die Autoren den Leser über grundlegende sportdidaktische und methodische Ansätze zur integrativen Sportspielvermittlung und zeigen praktische Beispiele auf, wie die allgemeine Spielfähigkeit von Kindern im Sportunterricht gezielt gefördert werden kann.

Moosmann, Klaus (Hg.): Das große Limpert-Buch der Kleinen Spiele. Bewegungsspaß für Jung und Alt. 3. korrigierte und ergänzte Auflage. Limpert Verlag, Wiebelsheim 2014.

Dieses Buch liefert zahlreiche Sportspiele, die anschaulich beschrieben und übersichtlich dargestellt sind. Unterschiedliche Bereiche des Sportlehrplans lassen sich somit spielerisch umsetzen.

Brodthmann, Dieter: Sportunterricht in Bewegung – 222 Ideen und Anregungen für die Klassen 1–6. Friedrich Verlag, Seelze 2002.

Die Sonderpublikation aus der Reihe „Sportpädagogik“ liefert aktuelle sportpädagogische und sportdidaktische Erkenntnisse sowie zahlreiche Vorschläge für einen anregenden Sportunterricht in den Klassen 1 bis 6. Die Unterrichtsideen sind in der Praxis erprobt und lassen sich leicht auf den eigenen Unterricht übertragen.

Beiträge aus „Einfach sportlich“:



Wagner, Elisabeth: Fang mich doch, du kriegst mich nicht! – Lauf-, Fang-, Staffel- und Abwurfspiele kennenlernen. Einfach sportlich, Grundwerk. RAABE Fachverlag für die Schule, Stuttgart 2012.

In diesem Beitrag werden die verschiedenen Kategorien der Kleinen Spiele vorgestellt. Die Kinder probieren einige davon aus und entwickeln sie weiter bzw. erfinden eigene Spiele.

Kroll-Gabriel, Sandra: Jetzt geht’s rund! – Den Ball als Spiel- und Sportgerät erkunden. Einfach sportlich, Ausgabe 1. RAABE Fachverlag für die Schule, Stuttgart 2012.

Diese Materialien können Sie verwenden, wenn Sie Grundlagen zum Umgang mit dem Ball schaffen möchten. Hier werden Übungen zum Werfen, Fangen, Prellen und Zielwerfen an Stationen vorgestellt.

Spielexperten gesucht! – Die Unterrichtseinheit im Überblick

Std.	Worin liegt der Stundenschwerpunkt?	Was benötigen Sie?	Was müssen Sie vorbereiten?
1	Spiele (ohne Ball) spielen – verschiedene Spielabläufe erproben	M 1: Spiele ohne Ball M 2: Entspann dich mal! <u>Zusatzmaterial:</u> Pylonen; 1 Parteiband und 1 Stift pro Kind	 CD-Player, CD im Grundwerk, Track 4 oder 5 Bildkarten 11 bis 14 aus dem Basispaket im Grundwerk sowie Stifte bereitlegen
2	Spiele (mit Ball) spielen – verschiedene Spielabläufe erproben	M 3: Spiele mit Ball M 5: Reflexionsbogen <u>Geräte:</u> 1 Gymnastikreifen und 1 Ball pro Kind, 2–3 Softbälle, 2 Slalomstangen oder 2 kleine Kästen, 1–2 Langbänke <u>Zusatzmaterial:</u> Pylonen, 1 Stift pro Kind, 1 großer Bogen Tonpapier, 1 dicker schwarzer Stift	 CD-Player, CD im Grundwerk, Track 1 oder 2 Stifte bereitlegen
3/4	Wir untersuchen Spiele – Merkmale für ein „gutes“ Spiel benennen	M 4: Was macht ein „gutes“ Spiel aus? M 5: Reflexionsbogen <u>Geräte:</u> Pylonen, 2 Langbänke <u>Zusatzmaterial:</u> 1 Schaumstoffwürfel, 1 großer Bogen Tonpapier, 1 Stift pro Kind, 2–3 Blätter Papier, 1 dicker schwarzer Stift	Materialien, Papierbogen und -blätter sowie Stifte bereitlegen

Angebot zur Reflexion: M 5: Reflexionsbogen (für die Klassen 3 und 4)



Wie können Sie den Aufbau der Einheit variieren?

Sie können die erste und die zweite Stunde unabhängig voneinander durchführen oder die zweite Stunde auslassen, wenn Ihre Schüler noch keine Vorerfahrungen im Umgang mit dem Ball haben. Grundlagen zur allgemeinen Spielfähigkeit können Sie durch den Beitrag „Fang mich doch, du kriegst mich nicht!“ (Teil II im Grundwerk) erlernen. Er kann außerdem zur Weiterführung genutzt werden, wenn es darum geht, dass die Kinder ein eigenes Spiel erfinden sollen.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die allgemeine Spielfähigkeit bei Kindern fördern

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Spiele mit und ohne Ball 11 • 41: 2-4 Spielfähigkeit fördern

Spielexperten gesucht! – Die allgemeine Spielfähigkeit bei Kindern fördern
Klassen 2 bis 4

Ein Beitrag von Katharina Köhnen, Köln
Illustrationen von Carmen Hochmann, Bielefeld

Zusatzstoff: „Schle wercken“ oder „Zoo-Stampen“: Sie, bis zu den Klassen „Biere Spiel“ und „Wälsel“ – die Kondore der Keren Spiele in mehreren für erdenderer gree- den. In diese Unterrichtsreihe werden die Schüler- einge Spieler mit und ohne Ball kennen und wein- dem sie es, dass sie als Spielprozess beilieg sind und ausreichend Bewegung und Spaß haben.



Jeder kann mitmachen

Das Wichtigste auf einen Blick	
Lehrbereich: Spiele mit und ohne Ball	Klassen: 2-4
Themen: <ul style="list-style-type: none">- Spielfähigkeiten in ihrer Vielfalt erörtern- Spielarten entwickeln und das Spiel aufrecht erhalten- Vorbereitungen für gemeinsames Spielen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden	Neuauflagen: Zur Durchführung der zweiten Stunde ist es von Vorteil, wenn die Schüler bereits Erfahrung im Umgang mit Bällen haben.
Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none">- Spielregeln und Regeln erschaffen und im Spiel einhalten- die Vielfalt und Chancen von Sportspielen erkennen- sich im Spiel beteiligen, Rücksicht nehmen und fair verhalten	Fächerübergreifender Einsatz: In Deutschunterricht können die Beschreibungen des Spielens und Regeln festgehalten und im Kunstunterricht durch Skizzen und/oder Spielfeldpläne angereichert werden.

Alle Materialien finden Sie auf der beiliegenden CD 11 in veränderbarer Form.

11 © School-Scout.de