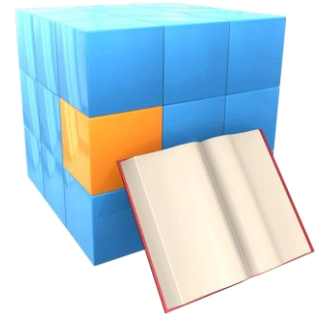


KLEINE SPIELE LETZTE SCHULSTUNDE - UNTERRICHTSBEISPIEL



Übersicht



- **Einleitung**
- **Lernziele**
 - Groblernziele
 - Feinlernziele
- **Die kleinen Spiele**
 - Schiffskapitän
 - Kaiser der Hütchen
 - Bergsteiger König
- **Methodische Überlegungen**
- **Verlaufsplan**
- **Videos/ Arbeitsmaterial-Spielvariante**
 - Schiffskapitän (1)
 - Kaiser der Hütchen (2)
 - Bergsteiger König (3)
- **Quellenverzeichnis**

Einleitung

Jeder Lehrer kennt die Problematik, Schülerinnen und Schüler (SuS) kurz vor den Ferien zum Bewegen zu motivieren.

Der Beitrag stellt 3 Spielideen vor, die für die SuS leicht umsetzbar sind und durch ihre unkomplizierte Struktur den SuS einen einfachen Zugang ermöglichen. Der direkte Wettkampf untereinander, bei dem viel taktiert wird sowie durch kleine und bewegte Ziele werden die Spiele interessant und bringen den SuS viel Spaß.

Außerdem benötigt der Lehrer kaum Planungszeit, da die Spiele einfach aufzubauen sind und wenig Material benötigen. Unsere Stunde läuft wie folgt ab:

- zuerst werden die Grundregeln der 3 Spiele erklärt
- danach beginnt die erste Spielrunde, die SuS entwickeln in der kognitiven Phase mit dem Arbeitsmaterial eine Variation des Spiels (s. Schiffskapitän) ►  1-3
- die zweite Spielrunde beginnt
- bei Bedarf wird eine zweite kognitive Phase integriert, in der eine weitere Variation mit dem Arbeitsmaterial ►  1-3 erarbeitet wird
- zum Abschluss der Stunde wird die finale Spielrunde durchgeführt.

Lernziele

Feinlernziele

Motorische Feinziele

Die SuS sollen...

- wichtige Regeln und Abläufe erlernen, verinnerlichen und umsetzen.
- während einer Bewegung gezielt werfen können.
- durch Richtungsänderung einem Wurf ausweichen können.
- kleine Ziele aus einer Distanz abwerfen können.
- das Gleichgewicht auf einer kleinen Auflagefläche halten können.
- durch geschicktes Ziehen den Partner aus dem Gleichgewicht bringen.

Kognitive Feinziele

Die SuS sollen...

- Regeln und wichtige Abläufe erarbeiten und erklären können.
- durch intelligentes Zusammenspiel im Team viele Punkte erzielen.
- neue Regeln umsetzen können.

Sozial-affektive Lernziele

Die SuS sollen...


- die Regeln des Spiels einhalten damit das Verletzungsrisiko minimiert wird.
- im Team arbeiten und sich gegenseitig unterstützen durch mögliche Korrekturhilfen.
- ihre Kooperationsfähigkeit verbessern und fair und respektvoll miteinander umgehen.
- im Team arbeiten und auf die Mitschüler/innen achten damit ein Spielfluss entsteht.

Die Kleinen Spiele

Im Vordergrund der "Kleinen Spiele" stehen Bewegung, Freude und Interaktion mit den Mitschülern. Durch ein einfaches Regelwerk kommt schnell ein Spielfluss zustande und die Spiele sind für die SuS leicht verständlich. Des Weiteren sind die SuS in der Lage, die Spiele durch einfache Veränderungen ihren eigenen Charakter zu verleihen.



Schiffskapitän

Spielinfo

Das Ballspiel "Schiffskapitän" zeichnet sich durch Orientierung im Raum. SuS sollen während einer Bewegung gezielt werfen können und durch Richtungsänderung einem Wurf ausweichen können. Je länger das Spiel dauert, desto konditionell anspruchsvoller wird es. ▶  1

Organisation/Material


- Je nach Klassengröße werden ein oder zwei Fänger bestimmt.
- Die weiteren SuS halten einen Gymnastikreifen um ihre Hüfte und bilden somit ein Schiff
- Bälle
- Gymnastikreifen
- Spielfeldmarkierungen

Spielbeschreibung	Abbildung
<p>Die Fänger haben die Aufgabe, mit einem gezielten Wurf durch den Reifen das "Schiff" zu versenken. Wenn ein Spieler versenkt wurde, darf er sich nicht mehr bewegen und legt den Reifen auf den Boden.¹</p>	
<p>Der versenkte Spieler kann am Spiel wieder teilnehmen, wenn ein Mitspieler mit ihm eine Schiffskette bildet. Ein Schiff darf maximal aus 4 SuS bestehen. Wenn alle Schiffe versenkt sind, endet das Spiel. Das Schiff gilt erst dann als versenkt, wenn der Ball durch beide Reifen geworfen wurde.</p>	

¹ Das Spiel wurde von uns modifiziert nach: http://www.sportzentrum.uni-pasau.de/fileadmin/dokumente/sportzentrum/Dokumente/Kleine_Spiele_Sammlung.pdf

Kaiser der Hütchen

Spielinfo

Zentrales Element dieses Spiel ist, das kleine Ziele aus einer vorgegebenen Distanz abgeworfen werden können. Außerdem sollen SuS schnell reagieren und abgeworfene Kegel wieder aufstellen. ▶  2


Organisation/ Material

- Auf jeder Seite stehen zwei SuS, deren Aufgabe es ist, sieben Kegel die in der Spielfeldmitte platziert werden abzuwerfen und gleichzeitig zu verteidigen.
- Je nach Klassengröße kann eine weitere Bank mit sieben Kegeln bestückt werden und weitere Schüler beschäftigt werden.
- Geworfen werden darf nur aus einem leistungsangepassten Abstand.
- Ball
- Hütchen (7 pro Bank)
- Langbank (1-2 je nach Anzahl der Spieler)

Spielbeschreibung	Abbildungen
<p>Ziel des Spiels ist es die meisten Kegel im Spielfeld des Gegners liegen zu haben. Sobald alle Kegel in einem Feld liegen, ist das Spiel beendet. Die Mannschaften sollen selbstständig die Kegel wieder aufstellen.</p>	


Bergsteiger König

Spielinfo

Das Spiel Bergsteiger König schult die Gleichgewichtsfähigkeit der SuS. Darüber hinaus wird die Oberarmmuskulatur gekräftigt. SuS sollen das Gleichgewicht auf einer kleinen Auflagefläche halten können und durch geschicktes Ziehen den Partner aus dem Gleichgewicht bringen. ▶  3


Organisation/ Material

- Die Langbänke werden mit 2-3 m Abstand gegenüberliegend aufgestellt.
- Dabei zeigt die schmale Auflagefläche der Bänke nach oben.
- Die umliegende Fläche wird mit Matten ausgelegt.
- Die SuS stellen sich auf den Bänken auf, sodass sich gegenüberliegend Paare bilden.
- 2 Langbänke
- Matten
- Seile (1 pro Schülerpaar) (ca. 3m)

Spielbeschreibung	Abbildung
<p>Jedes SuS Paar hat ein Seilende in der Hand. Auf ein Signal hin beginnen beide an ihrem Seilende zu ziehen und versuchen durch ziehen bzw. lockerlassen des Seils den Gegenspieler von der Bank fallen zu lassen.</p> <p>Sollte ein Spieler das Seil loslassen oder von der Bank fallen, erhält der Gegner einen Punkt. Wer nach zehn Runden die meisten Punkte gesammelt hat, wird zum Bergsteiger-Kaiser ernannt.</p>	

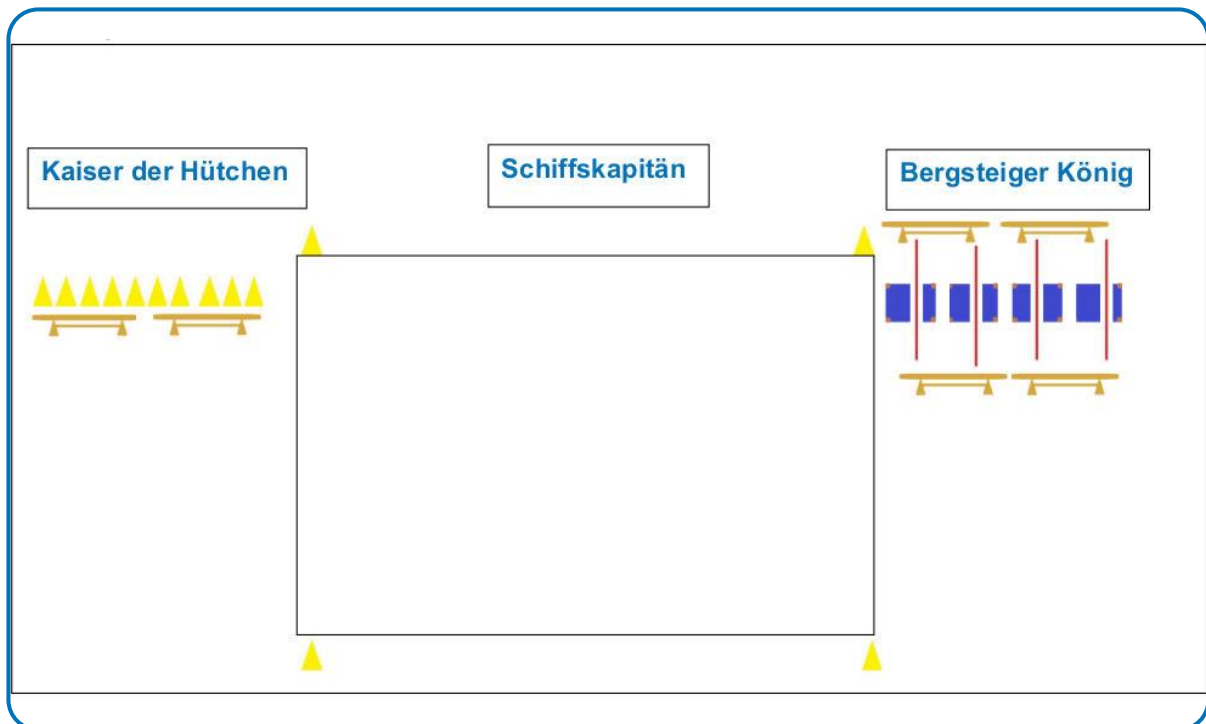
Methodische Überlegungen

Den SuS ist der Innenstirnkreis als *Ritual bekannt* und signalisiert, dass ein neues Unterrichtsgeschehen beginnt. Der Lehrer erläutert den *halb geschlossenen/halb offenen* Unterricht, wobei sich die 3 geschlossenen und die 3 offenen Phasen abwechseln.


- In der geschlossenen Phase wird das vorgegebene Spiel gespielt.
- In der offenen Phase entwickeln die SuS eigenständig Regeländerungen bzw. Variationen des Spiels. Zur Unterstützung erhalten die SuS für jedes Spiel ein Arbeitsmaterial. ►  1-3

Die Lehrperson nimmt dabei die Rolle des Moderators ein und lässt die SuS nacheinander die gesammelten Spielvorschläge schildern. Die wesentlichen Ergebnisse fasst der Lehrer zusammen und daraufhin entscheiden die SuS per Mehrheitsentscheid welche Regeländerung bzw. Variation in der nächsten Spielrunde der Stunde gespielt wird.

Zum Abschluss der Stunde versammelt sich die Klasse und der Lehrer gibt den Schülern den Hinweis, dass die Spiele als schöne Freizeitbeschäftigung in den Ferien dienen können. Er gibt ihnen den Aufbauplan mit in die Ferien.



Verlaufsplan

Phase	Inhalt	Methodisch-didaktische. Hinweise	Organisation
Einleitungsphase	Einführung der Spiele <ul style="list-style-type: none"> • Kaiser der Hütchen • Bergsteiger König • Schiffskapitän 	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung • Anwesenheit prüfen • Vorstellung der Spiele • Erarbeitung der Grundregeln der Spiele • Nach der Erarbeitung sind die SuS in der Lage, die Grundformen der Spiele zu spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitzkreis in der Halle
Hauptphase 1	<ul style="list-style-type: none"> • Durchführung der ersten Spielrunde mit den bekannten Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln und wichtige Abläufe erarbeiten und erklären können • durch intelligentes Zusammenspiel im Team viele Punkte erzielen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hütchen • Langbänke • Matten • Gymnastikreifen
Kognitive Phase	<ul style="list-style-type: none"> • Besprechung der ersten Spielrunde 	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung einer bzw. mehrerer neuen Regeln mit Hilfe des Arbeitsmaterials ►  1-3 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitzkreis in der Halle
Hauptphase 2	<ul style="list-style-type: none"> • Durchführung der zweiten Spielrunde unter Berücksichtigung der neuen Regeln. 	<ul style="list-style-type: none"> • Erhöhung des Schwierigkeitsgrades durch neue Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Kegel • Langbänke • Matten • Gymnastikreifen
Ausklang	<ul style="list-style-type: none"> • Abbau • Reflexion 	<ul style="list-style-type: none"> • Feedback • Verabschiedung, Aufbauplan mitgeben 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitzkreis in der Halle



1

Spielvariante - Schiffskapitän

Findet eine neue Spielvariante!



??

- mehr Bälle oder weniger Bälle
- kleineres Spielfeld oder größeres Spielfeld
- mehre Kapitäne
- die Schiffe werden größer, indem man zu zweit, dritt oder viert ein Schiff bildet
- der Kapitän muss durch jeden Reif werfen, bevor ein Schiff als versenkt gilt

**Einigt euch in der Gruppe auf eine Variante.
Formuliert eine neue Regel.**



Spielvariante - Kaiser der Hütchen

2

Findet eine neue Spielvariante!



??

- mehr Bälle oder weniger Bälle
- kleineres Spielfeld oder größeres Spielfeld
- weiterer Abstand oder näherer Abstand zur Bank
- mehr Hütchen auf der Bank
- werfen mit dem schwachen Arm

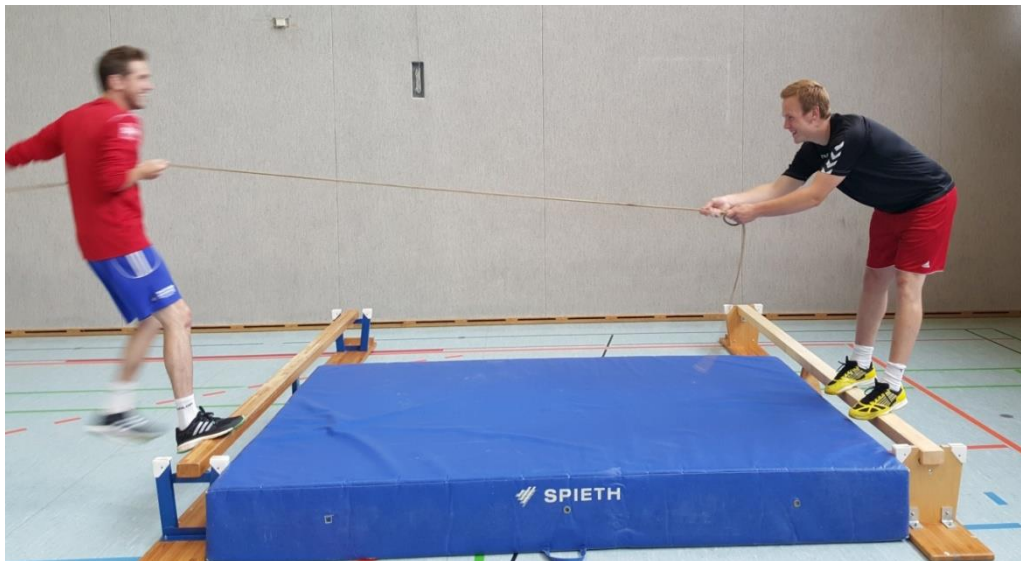
**Einigt euch in der Gruppe auf eine Variante.
Formuliert eine neue Regel.**



Spielvariante - Bergsteiger König

3

Findet eine neue Spielvariante!



??

- zwei Seile
- stehen auf einem Bein
- das Seil darf nur mit einer Hand gehalten werden
- die Standfläche wird vergrößert oder verkleinert

**Einigt euch in der Gruppe auf eine Variante.
Formuliert eine neue Regel.**

Quellenverzeichnis

Internet

URL	Zugriffszeitpunkt
1 http://www.sportzentrum.uni-pasau.de/fileadmin/dokumente/sportzentrum/Dokumente/Kleine_Spiele_Sammlung.pdf	18.04.2015 12:32 Uhr

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Titelbild, alle Fotos	Killian Henrichs, Sascha Kaiser

Video

Nummer	Urheber
1-3	Killian Henrichs, Sascha Kaiser

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Killian Henrichs, Sascha Kaiser/ Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz