

II.38

Spiele mit und ohne Ball

Spieleklassiker im neuen Gewand – Bewegungsspiele neu gestalten

David Senf

Illustrationen: Katharina Friedrich



© RAABE 2024

© anatols / Getty Images Plus

Bewegungsspiele werden von Generation zu Generation weitergegeben und sind bei vielen Kindern sehr beliebt. Veränderungen der Rahmenbedingungen und der Einsatz von verschiedenen Materialien bieten vielfältige Möglichkeiten zum Neuentdecken klassischer Spiele wie Brenn- und Zweifelderball. Es gilt, die traditionellen Regeln aufzubrechen und neue Ideen zu integrieren, um möglichst alle Kinder zu motivieren und für Bewegung zu begeistern.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	2 bis 4
Dauer:	ca. 5 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Sozialkompetenz: fair miteinander wetteifern und Sieg und Niederlage richtig einordnen; Bewegungskompetenz: vielfältige Bewegungsformen kennenlernen und anwenden
Thematische Bereiche:	Schnelligkeit, Ausdauer, Spielfähigkeit, Wetteifern
Medien:	Spielbeschreibungen

Auf einen Blick

Legende:

L: Lehrkraft; SuS: Schülerinnen und Schüler

1. Sequenz

Thema: Abwurfspiele

Einstieg:

M 1 Zahlen werfen

Hauptteil:

M 2 Hase und Jäger

M 3 2-Felder-Ball

M 4 Wurfbude

Abschluss: Die SuS tauschen sich aus, inwieweit die neuen Regeln Veränderungen hinsichtlich Spaß am Spiel, Motivation und Minderung von Angst gebracht haben.

Benötigt: Pylonen, Kegel in verschiedenen Größen, Schaumstoffwürfel, verschiedene Wurfgeräte (z. B. Softbälle, Soft-Frisbees, Loopies, Soft-Tennisbälle, Schweifbälle), 1 Matte pro Team, Medizinbälle, Langbänke

2. Sequenz

Thema: Vorbereitende Spiele

Einstieg: L erfragt Vorkenntnisse der SuS hinsichtlich der Großen Sportspiele und deren Voraussetzungen. Im Anschluss werden die Unterschiede zu den Kleinen Spielen veranschaulicht.

Hauptteil:

M 5 Brennball

M 6 Ball über die Leine

M 7 Tic-Tac-Toe-Basketball

M 8 Zonen-Parteiball

Abschluss: Reflexion im Kreis bezüglich der Freude am Spiel, der Verständlichkeit der Spielideen und Regeln sowie des Bezugs zu den Großen Sportspielen.

Benötigt: Spielfeldmarkierungen, verschiedene Bälle (z. B. Volley-, Basket-, Fuß-, Softbälle usw.), 1 Leine/Volleyballnetz, Parteibänder in 2 Farben, Floorball-Sets, verschiedene Schläger (z. B. Tischtennis, Softbaseball, Badminton); 1 Basketballkorb, 9 Reifen und 1 Basketball pro Spielfeld, ggf. 1 Schwungtuch/leichte Decken

Würfelingo

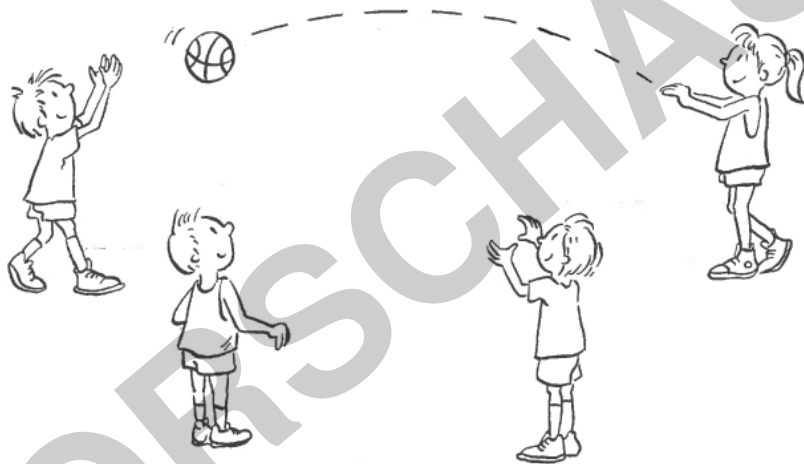
M 1


Benötigtes Material: Spielfeldmarkierungen, verschiedene Wurfgeräte (z. B. Soft-Frisbees, Softbälle, Soft-Tennisbälle, Loopies, Schweifbälle)

Spielidee: Ziel ist es, das Wurfgerät innerhalb des Teams der Reihenfolge entsprechend zuzuwerfen und zu fangen.

Beschreibung:

Es werden 2 oder mehr Teams gebildet. Innerhalb der Teams nummerieren sich die SuS durch und merken sich die Reihenfolge. Jedes Team erhält ein Wurfgerät. Alle SuS bewegen sich – unabhängig von ihren Teams – frei auf dem Spielfeld. Sie sollen sich den Ball innerhalb ihres Teams – den Zahlen nach aufsteigend – zuwerfen.



 **Hinweis:** Die SuS müssen sich orientieren, aufeinander Rücksicht nehmen und deutlich miteinander kommunizieren.

 **Variationen:**

- Der Ball muss den Zahlen nach absteigend zugespielt werden.
- Pro Team werden 2 Wurfgeräte eingesetzt.
- Die Fortbewegungs- und Wurfart, der Wurfarm und das Wurfgerät werden variiert.

Abb.: Anke Fröhlich

2-Felder-Ball

M 3

Benötigtes Material: Spielfeldmarkierungen, verschiedene Wurfgeräte (z. B. Soft-Frisbees, Softbälle, Soft-Tennisbälle, Loopies, Schweifbälle), 1 Matte pro Team

Spielidee: Ziel ist es, die SuS des gegnerischen Teams abzuwerfen, ohne selbst abgeworfen zu werden, bis vom anderen Team niemand mehr im Spielfeld ist.

Beschreibung:

Die bekannteste Spielform wird mit einer „Strohuppe“ gespielt, die 3 Leben hat und ins Spielfeld kommt, wenn alle anderen SuS des Teams bereits abgeworfen wurden. Es gibt viele Variationen des Spiels, wodurch alle SuS Erfolge haben, dauerhaft am Spiel teilnehmen können und Ängste verhindert werden können.



Variationen:

2-Felder-Ball umgekehrt

Ein Kind jedes Teams ist im Feld, alle anderen stehen außen herum. Durch Abwerfen eines Kindes aus dem Gegnerteam versuchen außenstehende SuS, sich in ihr Feld zu werfen. Die abgeworfenen SuS bleiben im Feld, es gibt kein "Zurück nach außen". Es darf nur von außen abgeworfen werden, nicht von Feld zu Feld.

Bodyguard und VIP

Diese Variante eignet sich besonders für SuS mit Angst vor Treffern durch den Ball. Es wird eine Strohuppe pro Team festgelegt und wie gewohnt platziert. In den Teams bilden sich Paare, wovon ein Kind als „VIP“ und das andere als „Bodyguard“ fungiert. Letzterer kann unbegrenzt oft getroffen werden, während es die VIP schützt. Nur wenn die VIP getroffen wird, müssen beide nach draußen. Beide können beim ersten erfolgreichen Treffer (egal durch wen) wieder ins Spiel zurück.

Chinesische Mauer

Es wird nach den gewohnten Regeln gespielt. In jeder Spielfeldhälfte befindet sich eine Matte („Mauer“), die während des Spiels von mind. 2 Kindern aufrechtgehalten werden muss. Die Matte darf gedreht werden, muss aber immer aufgestellt stehen. Fällt sie um, so verliert das Team sofort. Vor allem ängstliche Kinder bekommen durch die Matte die Möglichkeit, sich vor dem Ball zu schützen. Auch bei dieser Variante kann eine Strohuppe eingesetzt werden.

Tic-Tac-Toe-Basketball

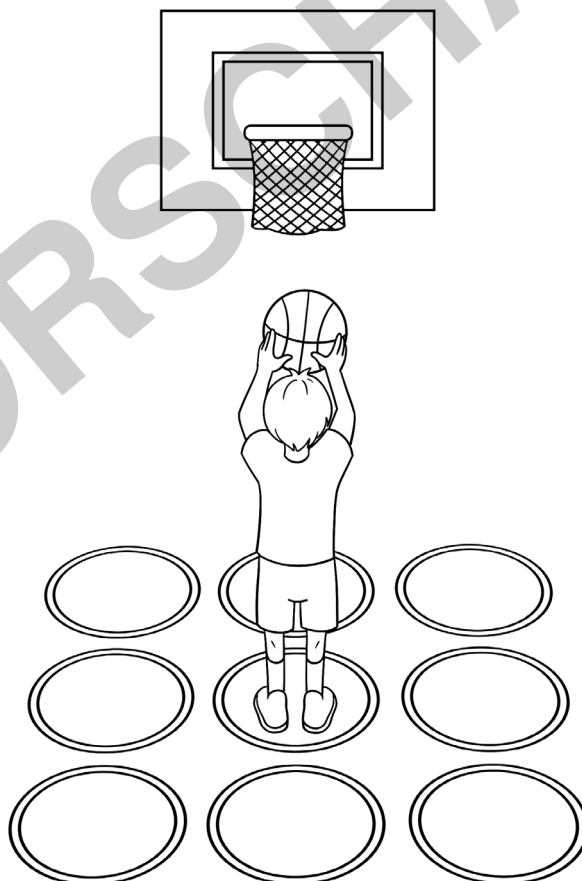
M 7


Benötigtes Material: 1 Basketballkorb, 9 Reifen und 1 Basketball pro Spielfeld, Teambänder in 2 verschiedenen Farben

Spielidee: Ziel ist es, durch Treffer im Basketballkorb als erstes Team eine Gerade oder Diagonale im Tic-Tac-Toe-Feld zu markieren.

Beschreibung:

Es spielen 2 Teams pro Basketballkorb. Jedes Team erhält Bänder in einer Farbe, die aber nicht angezogen werden. Vor dem Basketballkorb wird ein Quadrat aus 9 Reifen ausgelegt. Auf ein Signal hin wählt das erste Kind eines Teams einen Reifen aus, stellt sich hinein und versucht, von dort den Korb zu treffen. Bei Erfolg darf es sein Band in den Reifen legen und übergibt den Ball an das nächste Kind im Team. Bei Nichterfolg wird gewechselt, d. h. das gegnerische Team ist an der Reihe. Gewonnen hat das Team, das zuerst 3 Reifen nebeneinander (waagrecht, senkrecht) oder diagonal mit seiner Farbe markiert hat.



 **Variation:** Sind die SuS noch zu klein und die Körbe nicht höhenverstellbar, sollte auf einen entsprechend leichteren Ball geachtet und das Spiel abgewandelt werden. So zählt als Treffer schon, wenn der Ball den Ring oder das Brett des Basketballkorbs berührt.