

**Spielbeschreibungen zum Unterrichtsvorhaben:
„Spielen mit der Hand“
Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel Klassen 3/4**

Intention und Kompetenzbeschreibung:

Die Schülerinnen und Schüler spielen zu zweit und in Gruppen mit- und gegeneinander (Bewegungsspiele). Sie können komplexere Spielideen verstehen und umsetzen, Spielideen entwickeln, abwandeln und Spiele organisieren. Sie vereinbaren, akzeptieren und gestalten Spielregeln/Ordnungsformen und halten diese ein. Die Schülerinnen und Schüler können in sportartorientierten Spielen mit der Hand und mit dem Fuß (Wurf-, Torschuss- und Rückschlagspiele) einfache technische und taktische Handlungsmuster anwenden (Sportspiele). Sie kennen die Regeln, können selbstständig und fair spielen und Emotionen reflektieren.

(Bildungsplan Grundschule 2016 – Bewegung, Spiel und Sport, 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel)

„Fünferball“/„Zehnerball“

Immer fünf bis zehn Kinder spielen gemeinsam in einer Mannschaft. Die Mitglieder einer Mannschaft bewegen sich frei durch die Halle. Aufgabe der Mannschaft ist es, sich den Ball so oft zuzuspielen, wie Mitspieler vorhanden sind. Gelingt dies der Mannschaft, ohne dass der Ball den Boden berührt, so bekommt diese einen Punkt und beginnt von vorne. Hierbei muss keine Reihenfolge beim Anspiel der Mitspieler eingehalten werden.

Je größer eine Mannschaft ist, umso schwieriger wird die Aufgabe.

Variante 1: Eine vereinbarte Anspielreihenfolge muss eingehalten werden.

Variante 2: Es gibt einen oder mehrere „Störspieler“, welche versuchen, das Zupassen zu unterbinden. Gelingt es einem Störspieler, den Ball abzufangen, so tauscht er mit dem Spieler die Rollen, welcher den Ball verloren hat.

Variante 3: Es spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Wird der Ball abgefangen, so darf nun diese Mannschaft versuchen, so viele Pässe zu spielen wie Mitspieler auf dem Feld sind.

Variante 4: Indirekte Bodenpässe werden zugelassen.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen

„Tigerball“

Die Kinder gehen in Gruppen zusammen (fünf bis sieben Spieler) und bilden einen Kreis. Ein Kind steht dabei in der Mitte des Kreises. Die Schülerinnen und Schüler werfen sich den Ball zu. Das Kind in der Mitte muss versuchen, den Ball zu fangen oder zu berühren. Gelingt ihm das, tauscht es den Platz mit dem Kind, welches den Ball zuletzt geworfen hat.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen

„Stangentorball“

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander und versuchen, den Ball durch eines der fünf aufgestellten Tore (Stangen) mit einem Bodenpass einem Mitspieler zuzuspielen. Es müssen mehr Tore auf dem Spielfeld sein, als Spieler pro Mannschaft. Sobald eine Mannschaft in Ballbesitz ist, darf sie sofort Punkte erzielen.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen

„Mattenball“

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander und versuchen, den Ball auf der gegnerischen Matte abzulegen.

Hierbei kann je nach Leistungsstand der Klasse der Ball durch gemeinsames Passspiel mit und ohne Dribbling nach vorne gespielt werden. Die verteidigende Mannschaft darf die eigene Matte nicht betreten. In der angreifenden Mannschaft darf nur das ballführende Kind die Matte betreten. Wird ein Punkt erzielt, so bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball und darf nun ebenfalls versuchen, den Ball abzulegen.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen

„Burgball“

Auf einem Kasten liegt ein Medizinball. Um den Kasten herum wird eine Zone markiert, welche nicht betreten werden darf. Nun versucht eine Mannschaft, den Medizinball, welcher von ein bis zwei Burgwächtern geschützt wird, mit Bällen herunterzuwerfen.

Variante: Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Hierbei ist es wichtig, dass die Burgwächter neutral sind und zu keiner Mannschaft gehören.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen

„Heiße Kartoffel“

Alle Schülerinnen und Schüler verteilen sich im Raum oder stehen im Kreis. Ein Kind bekommt einen Ball, die „heiße Kartoffel“, und darf beginnen, diese einem anderen Kind zuzuspielen solange Musik läuft. Da die „Kartoffel“ „heiß“ ist, sollte sie nie zu lange bei einem Kind bleiben, sondern zügig weitergespielt werden. Bei Musikstopp muss das Kind, welches die „heiße Kartoffel“ in der Hand hält, eine Zusatzaufgabe erledigen.

Variante 1: Es wird bei Zuwurf der Name eines Kindes gerufen, welches die „heiße Kartoffel“ fangen soll.

Variante 2: Die Kinder bewegen frei sich im Raum. Jedes mal, wenn sie die „heiße Kartoffel“ in der Hand hatten, müssen sie an den Spielfeldrand laufen und einen Pylon umrunden, um ihre Hände zu „kühlen“.

Variante: 3: Es können mehrere „heiße Kartoffeln“ ins Spiel gegeben werden.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen