

**Spielbeschreibungen zum Unterrichtsvorhaben:  
„Spielen in verschiedenen Rollen“  
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)*

**„Agentenball“**

Grundspiel:

Gespielt wird in zwei gleich großen, durch eine Mittellinie getrennten Spielfeldern. Jeweils ein bis drei Spielerinnen oder Spieler pro Mannschaft befinden sich hinter der Grundlinie/Seitenlinie des gegnerischen Feldes. Jede Mannschaft versucht aus ihrem Spielfeld heraus, gegnerische Spieler abzuwerfen. Wer abgeworfen wurde, muss hinter das Spielfeld der gegnerischen Mannschaft und kann von dort aus ebenfalls versuchen, Spieler abzuwerfen. Fängt ein Kind den Ball, zählt der Treffer nicht. Sind nur noch drei Spieler im Feld, so dürfen diejenigen, welche zu Beginn des Spiels an der Grundlinie/Seitenlinie gespielt haben ins Spielfeld. Die Mannschaft, welche zuerst keine Spieler mehr im Feld hat, verliert.

„Agentenball-Erweiterung“:

Folgende Rollen befinden sich in jeder Mannschaft auf dem Spielfeld:

„James“ – unendlich viele Leben

„Agent“ – ein Leben zusätzlich

„Spion“ – muss verraten, wer der Satellit ist

„Satellit“ – wenn er getroffen wird, endet das Spiel

Wichtig ist, dass die gegnerische Mannschaft nicht weiß, wer welche Rolle spielt. Die Kinder vergeben selbst die Rollen untereinander. Wenn die Rollen vergeben sind, werden sie nur dem Spielleiter mitgeteilt, so dass dieser weiß, wer welche Rolle spielt und er bei Bedarf reagieren kann.

Zeit: ca. 30 min

*PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz*

*Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen*

### **„Schneeballschlacht“**

Gespielt wird in zwei gleich großen, durch eine Mittellinie getrennten Spielfeldern. Jede Mannschaft bekommt in ihr Feld drei bis vier Kleingeräte (z.B. einen kleinen Kasten, einen großen Kasten, eine blaue Matte, ein Hütchen). Gespielt wird mit mindestens zehn weißen und einem roten Softball. Wird man von einem weißen Softball getroffen, so muss man eine Runde um das Spielfeld laufen und alle vier Hallenwände berühren, danach darf man wieder mitspielen. Wird jemand von dem roten Ball getroffen, hält der Spielleiter das Spiel an. Nun muss die Mannschaft, deren Mitspieler vom roten Ball getroffen wurde, ein Gerät an die andere Mannschaft abgeben. Diese kann nun den „Schutzwall“ weiter ausbauen.

Verloren hat die Mannschaft, welche zuerst alle vier Geräte an die andere Gruppe abgeben musste.

*PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz*

*Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen*

### **„Geräteball“**

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Eine Mannschaft steht verteilt an einer Hallenlängsseite und bekommt 15 bis 20 Softbälle.

Die zweite Mannschaft steht hinter einer kleinen Gerätebahn, welche parallel zur Längsseite der Halle aufgebaut ist. Dafür können Geräte frei hintereinander in einer Reihe kombiniert werden, welche die Kinder zügig überqueren können.

Von der „Werfermannschaft“ sind drei bis vier Kinder dafür verantwortlich, dass die Bälle wieder zurück zu ihrer Mannschaft gelangen. Diese Kinder stehen an der gegenüberliegenden Seite. Die Gerätebahn befindet sich somit zwischen den „Werfern“ und den Kindern, welche die Bälle zurückspielen.

Ziel des Spiel ist es, die Gerätebahn möglichst schnell zu überwinden, ohne von der „Werfermannschaft“ abgetroffen zu werden. Treffer von den Kindern, die für den Transport der Bälle zuständig sind, zählen nicht. Schafft man es, die Gerätebahn zu überwinden, ohne von der Werfermannschaft getroffen zu werden, bekommt man einen Punkt. Nach einer vorher festgelegten Zeit wird das Spiel unterbrochen. Die Punkte werden gezählt und die Rollen getauscht, so dass jedes Kind alle Rollen einmal „gespielt“ hat.

*PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz*

*Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen*