



Workshop Bewegung & Sport in der Vorschule 25. September 2020

Inhaltsverzeichnis

- 1) Kleine Spiele für die Vorschule
- 2) Vermittlung Kleiner Spiele
- 3) Literaturliste
- 4) Ideen für das Schwungtuch

Material

Padlet des Referat Bewegung & Sport:

https://padlet.com/Li_Referat_Bewegung_und_Sport/FachbeispieleSport

Videos Bewegungspausen und mehr:

<https://kurzelinks.de/bewegungsideen> (Anmeldung als Gast)

Linkliste für Bewegung:

<https://li.hamburg.de/contentblob/13793328/35e45246b758fe0d4b892691d63a9227/data/pdf-link-liste-homeschooling.pdf> oder <https://li.hamburg.de/sport/material/>

Hinweise und Erläuterungen zu den Bildungsplänen Sport Grundschule mit Unterrichtsideen

<https://li.hamburg.de/bildungsplaene/> oder

<https://li.hamburg.de/contentblob/3849770/9c4d3192042aa65e0f01444e6a9bb6f5/data/download-pdf-2011-sport-hinweise-und-erlaeuterung-zum-rahmenplan-grundschule.pdf>

Informationen

Katrin Gruner

Referat Bewegung & Sport

Moorkamp 7, 20357 Hamburg

Tel.: +49 40 428842 -332

E-Mail: katrin.gruner@li-hamburg.de

Web: www.li.hamburg.de/sport

Kleine Spiele für die Vorschule

Fangspiele mit immer mehr Fänger*innen und Befreiungsmöglichkeiten

Bär, Bär komm heraus

Es gibt 1-3 Bären und viele freche Kinder. An der Stirnseite der Halle wird eine Bärenhöhle gebaut (Schwungtuch über 2 quergestellte große Kästen im Abstand von ca. 2m oder Schwungtuch über ein Handballtor, o.ä.), in der die Bären dann schlafen. Das Haus der frechen Kinder ist ein Weichboden auf der gegenüberliegenden Hallenseite. Die Kinder schleichen sich nun an die Bärenhöhle heran und versuchen den Bären durch ihr Rufen „Bär, Bär komm heraus!“ zu wecken. Der Bär schläft manchmal ganz tief und wacht nicht unbedingt schon beim ersten Rufen auf. Es kann sein, dass die Kinder 2 oder manchmal 3x rufen müssen, ehe der Bär aufwacht. Doch spätestens beim 3. Mal wacht der Bär auf und ist nun sehr wütend. Der wütende Bär verfolgt (fängt) die Kinder, diese retten sich in „ihr Haus“. Gefangene Kinder werden zu Bären.

Der Weichboden (das Haus) sollte möglichst auf einer Linie liegen, so dass sich die Kinder auf den Weichboden, aber auch hinter die Linie retten können. Die Linie darf nicht zu nahe an der Wand sein, damit die Kinder noch stoppen können (Unfallgefahr). Gefangene Kinder werden in der nächsten Runde zu Bären. Das Spiel endet, wenn nur noch 1-3 Kinder übrig sind, diese sind die neuen Bären.

Fuchs, wie spät ist es? – Unterschiedliche Fassungen

Fuchs, wie spät ist es?

Alle Kinder stehen auf einer Linie, der Fuchs steht ein paar Schritte davor, alle schauen in eine Richtung. Die K. fragen: Fuchs wie...? Der Fuchs antwortet mit einer Uhrzeit, d.h. alle gehen die entsprechende Anzahl von Schritten vorwärts. Lautet die Antwort „Frühstückszeit“ müssen alle Kinder weglaufen, da der Fuchs sie sonst frisst. Die Kinder retten sich über eine vorher festgelegte Linie. Gefangene Kinder werden zu Füchsen.

Fuchs wie spät ist es? (Kreisform)

Kreis, der Fuchs in der Mitte. Alle Kinder gehen im Kreis auf der Kreislinie entlang. Die Kinder fragen: Fuchs, wie spät ist es? Der Fuchs antwortet 1-3x mit einer Uhrzeit, beim nächsten Mal heißt es „Frühstückszeit“. Dies ist das Zeichen zum Weglaufen. Der Fuchs fängt sich Kinder zum Frühstück. Gefangen = in Kreis selbst gehen. Stopp / Ende durch L. Kinder im Kreis zählen. Dann neu.

Fuchs, wie spät ist es? (Über Linien)

Alle Kinder stehen auf einer Linie, der Fuchs steht ein paar Schritte davor, alle schauen in eine Richtung. Die K. fragen: Fuchs wie...? Der Fuchs antwortet mit einer Uhrzeit, d.h. alle gehen die entsprechende Anzahl von Schritten vorwärts. Lautet die Antwort „Frühstückszeit“ müssen alle Kinder weglaufen, da der Fuchs sie sonst frisst. Die Kinder retten sich über eine vorher festgelegte Linie. Gefangene Kinder werden zu Füchsen.

Fangspiele mit festgelegten Fänger*innen und Befreiungsmöglichkeiten

Cowboys und Pferde

Lagerfeuer (= Gymnastikreifen), 3-4 Cowboys (Fänger*innen) schlafend ums Feuer, Pferdekoppel (= 2-3 Bänke als Dreieck an einer Hallenseite)

Es wird eine Geschichte erzählt: ... Cowboys liegen am Feuer, ... die Sonne geht auf. Die Cowboys erwachen und entdecken, dass alle Pferde ausgerissen sind. Sie fangen die wilden Pferde wieder ein.

Mögliche Spielregeln:

- Gefangene Pferde werden von den Cowboys auf die Koppel gebracht (man benötigt mehr Fänger*innen, wenn das Spiel bewegungsintensiv bleiben soll)
- Gefangene Pferde gehen selbständig auf die Koppel.
- Die Pferde können sich selbst befreien, indem sie unter der Bank hindurch krabbeln.

Nach einiger Zeit geht die Sonne unter und alle Pferde gehen auf die Koppel zurück, die Cowboys legen sich ans Feuer. Jetzt werden neue Cowboys bestimmt, die Geschichte beginnt von vorne.

Die Cowboys werden mit Parteibändern kenntlich gemacht. Sollten die Parteibänder sehr lang sein und den Kindern beim Laufen von den Schultern rutschen, dann bietet sich die „Rucksackform“ an (siehe Foto).



**Regelveränderungen mit den Schüler*innen erarbeiteten:
(übertragbar auf andere Spiele)**

A) Zunächst mit 3 Fänger*innen das Spiel probieren, in der nächsten Runde dann mit 5 Fänger*innen. Gespräch. Was hat dir besser gefallen und warum? Mögliche Antworten der Kinder: 3 Fänger*innen, weil das Spiel übersichtlicher ist / Nur 3 war langweiliger / Bei 3 bin ich nie getickt worden / Bei 5 war es ein größeres Durcheinander / usw. Es folgt eine Abstimmung mit wie viel Fänger*innen in der nächsten Runde gespielt wird.

B) Wie können wir die Befreiungsmöglichkeiten verändern?

Ideen der Kinder aufgreifen. Beispiele:

- Abklatschen = Befreiung durch andere Pferde (zu klären: Darf ich nur ein Pferd oder auch mehrere Pferde gleichzeitig befreien?)
- Bis 10 zählen, vw., rw. oder in Englisch, dann darf man wieder raus / nur 3er- (4er/5er) Gruppen können die Pferdekoppel verlassen ...
- Es ist auch möglich eine Spielzeit festzulegen (z.B. 2 min.). Wer getickt ist, bleibt auf der Koppel. Wie viele Pferde fangen die Cowboys in 2 Minuten ein?

Medusa

Mehrere Zauberstäbe werden aus Zeitungspapier gerollt, sie dienen dem Ticken. Man kann auch „Heizungsummantelungen /Isolierungen“ im Baumarkt kaufen, diese haben den Vorteil, dass man sich damit nicht wehtun kann, da sie weich sind. Bei der Zeitungsrolle sollte es unbedingt die Zusatzregel geben, dass man damit nur den Körper ticken darf. Wer den Kopf berührt oder schlägt und nicht tickt / tippt muss den Zauberstab abgeben. **Der Tickstab verlängert den Arm und ermöglicht es dadurch auch langsameren Kindern schnellere zu ticken.**

Erklärung: „Medusa war eine Zauberin, die alle Kinder, die in ihren Zauberwald kamen mit ihrem Zauberstab versteinerte. Doch die Kinder haben herausgefunden, dass sie in diesem Zauberwald selbst Zauberkräfte besitzen. Wenn sie sich als Spiegelbild vor das versteinerte Kind stellen und einen Erlösungsspruch sprechen, kann sich das Kind wieder bewegen.“ Wer getickt ist, bleibt also versteinert stehen. Eine Erlösung ist durch alle anderen Kinder möglich. Die Art der Befreiung kann mit den Kindern abgesprochen werden. Bei der Auswertung des Spiels kann die Frage auftreten, ob man getickt werden kann, wenn man jemanden erlöst oder nicht. Beide Regeln können nacheinander bewusst probiert werden. In der Reflexion sollte geklärt werden, wie sich das Spiel verändert und welche Variante zum Abschluss gewünscht wird.

Gymnastikfangen (Exekutive Funktionen – Arbeitsgedächtnis + kognitive Flexibilität)

Es werde 4 Fänger*innen bestimmt, die mit 4 verschiedenen Parteibändern markiert werden. An den 4 Spielfeldseiten liegen jeweils 4 Reifen in je 4 Farben. Wer getickt wird, kann sich selbst befreien, indem er eine gymnastische Übung ausführt. Man muss sich merken, welche Farbe die/der Fänger*in hatte, der/die einen getickt hat und zu einem entsprechend farbigen freien Reifen laufen. Dort muss man die Übung ausführen. Wenn kein Reifen frei ist, muss man warten.

Aufgaben: ROT = 5 Strecksprünge GRÜN = 5x Armkreisen vw. BLAU = 5x Armkreisen rw. GELB = 5x Hampelmann. Die Aufgaben können nach einer Zeit verändert werden.

Auf die Erdumlaufbahn schicken

6-10 Hütchen markieren das Spielfeld (= Erde), 3-6 Fänger*innen.

Alle Kinder bewegen sich im Spielfeld (auf der Erde). Wer getickt wird, wird auf die Erdumlaufbahn geschossen und muss von einer gekennzeichneten Stelle des Spielfeldes (=Abschussrampe) eine Runde um die Erde fliegen und darf erst danach wieder die Erde betreten.

Schaffen es die Fänger*innen für einen Moment alle Kinder von der Erde zu verbannen und auf die Umlaufbahn zu schicken?

Rote Räuber*innen

4 rote Räuber*innen = Ticker*innen (rote Parteibänder) und 3 gelbe Befreier*innen (können nicht getickt werden). Es sollten mehr Kinder mit roten als mit gelben Parteibändern geben.

Es gibt eine Bank/blau Matte für „Mi“ – hier kann man nicht getickt werden. Das Mi darf nur 10 sec. genutzt werden (geht auch ohne). Wer vom roten Räuber getickt wird ist versteinert und kann nur vom gelben befreit werden.

Schwänzchen fangen

Aufgabenfangen

2-4 Fänger*innen, gekennzeichnet durch Parteibänder oder mit Tickstäben. Wer getickt ist, muss eine Aufgabe erfüllen, um sich selbst zu erlösen: z.B. 5x den Hampelmann springen, über eine Bank balancieren - vorwärts oder rückwärts, 5x Seilspringen, usw.

1-3 Befreiungsaufgaben pro Spiel reichen.

Dornröschenschlaf

Kinder gehen paarweise zusammen. Einige Paare werden als böse Feen bestimmt. Sie können durch Abschlagen ein anders Paar (Angehörige des Hofstaates) verwünschen und einschlafen lassen.

Verwünschte Paare halten sich an den Händen und bilden ein Zaubertor. Sie können erst wieder erwachen, wenn ein anderes Paar durch ihr Tor läuft und sie von ihrem Zauber erlöst.

Fangspiele ohne festgelegte Fänger*innen (sehr bewegungsintensiv)

Sitz Hase, lauf Hase

Alle Kinder sind Hasen. Hier gibt es keine festen Spielrollen. Jeder spielt gegen jeden. Es gibt die Kommandos „Sitz Hase“, wenn ich jemanden ticke und „Lauf Hase“, wenn ich jemanden befreie. Die jeweiligen Anweisungen sind zu befolgen. Jeder kann so viel ticken und befreien, wie er Lust hat, muss nur aufpassen, dass er nicht selbst getickt wird.

Dieses Spiel eignet sich besonders, um neue Regeln zu „erfinden“, was der Hase noch machen kann. Zum Beispiel: -hüpf Hase / - steh Hase / - hinke Hase / Bauchlage / Rückenlage.... Die Kommandos könnten auch in Englisch gegeben werden.

Luft aus dem Reifen

Auch hier gibt es keine festen Spielrollen. Alle Kinder sind Autoreifen. Werden sie getickt, bedeutet dies, dass bei ihrem Reifen das Ventil geöffnet wurde und die Luft deutlich hörbar entweicht. Das Kind sackt in sich zusammen. Jedes andere Kind kann den Reifen wieder aufpumpen (angedeutete Luftpumpe), hierbei richtet sich das Kind langsam wieder auf, bis es „vollgepumpt“ ist und damit wieder laufen / rollen kann. Jedes Kind kann ticken, aber auch aufpumpen. Während des Aufpumpens kann man nicht getickt werden.

Besprechung vorweg: Was für Reifen kennt ihr? Welche Pumpen gibt es?

Fangspiele mit Rollenwechsel (wechselnde Fänger*innen)

Zeitungsfangen (Alter: VSK – Kl.6)

4-8 Zeitungsseiten / 4-8 Fänger*innen. Alle Fänger*innen erhalten eine Zeitungsseite. Man darf nur ticken, solange die Zeitung an der eigenen Brust „klebt“ (schnell laufen). Nicht mit den Händen festhalten. Wer getickt wurde bekommt die Zeitungsseite und ist Fänger*in.

Abenteuerliche Entspannung

(Sonja Quante: Erlebnisorientierten Entspannung Borgmann.2008)

Flugzeugspiel (Sonja Quante)

6-9 Isomatten sind als Servicestation für Flugzeuge in der Halle verteilt. Davor sitzt jeweils ein Kind als Mechaniker*in mit 2 Bohnensäckchen als Werkzeuge. Alle anderen Kinder sind Flugzeuge und fliegen durch die Halle. Wer auftanken, gereinigt oder repariert werden muss, landet an einer Servicestation. Alle Aktivitäten finden über die Bohnensäckchen statt. Z.B. Auftanken an der Schulter mit Druck / Bewegung durch das Bohnensäckchen.

Weitere Serviceangebote: Schrauben nachziehen an unterschiedlichen Stellen am Körper durch drehen der Bohnensäckchen / Waschen des Flugzeuges durch Reibung.

Kein Kind muss Landen, es kann auch die ganze Zeit fliegen oder Servicemensch sein. Das Flugzeug bestimmt, was es möchte und mag. Ebenso die Länge des Aufenthaltes an der Station. Bei „Stopp“ muss die Servicekraft sofort aufhören. Bei diesem Spiel können Kinder als „Servicekraft“ eingesetzt werden, die am Sportunterricht nicht teilnehmen können, aber fit genug für diese Aufgabe sind.

Pferdestall (Sonja Quante)

Etwa die Hälfte der Kinder steht an einer Hallenseite, sie sind die Stallburschen, die die ankommenden Pferde striegeln, abklopfen, Mähne kämmen, Hufe auskratzen, etc. Die galoppierenden Pferde kommen zur Pflege in den Stall, wann es ihnen gefällt. Sie sagen dem Stallburschen was sie möchten. Genug, dann galoppieren sie wieder los. Wechsel der Aufgaben.

Tierversammlung (Sonja Quante)

Kinder paarweise zusammen. Ein Kind liegt oder sitzt vor dem anderen auf einer Matte. 3-5 Tiere kommen mit unterschiedlichen Bewegungen auf dem Rücken des/der Partner*in vorbei. Z.B.: Katze – sanfte, schleichende Pfoten / Hase – hüpfende, kurzzeitige Berührungen mit den Fingerspitzen / Ameisen – viele leichte krabbelnde Bewegungen mit den Fingern / Elefant – kräftige, druckausübenden Berührungen mit der Faust/ Raupe – sich vorwärtsbewegende Hände. Die Lehrerin sagt die Tiere und ihre Art sich über den Rücken zu bewegen jeweils an. Dann wird getauscht. In der nächsten Phase tauschen sich die Kinder darüber aus, welches Tier ihnen am besten gefallen hat. In der nächsten Runde kann das liegende Kind bestimmen, welche Tiere kommen sollen.

Laufspiele und Kleine Spiele aus anderen Bereichen

Materialerkennung

Ein MusikstoppSpiel. Dieses Spiel eignet sich besonders, wenn man große Aufbauten bereits in der Halle stehen hat. Beim Musikstopp ruft die Lehrkraft ein Material oder eine Farbe, die sich in der Halle befindet. Die Kinder müssen einen entsprechenden Gegenstand berühren. Z.B. Holz, Leder, Metall, Plastik, Farben, etc..

Schlangenlaufen (Erwärmung - nachahmen von Bewegungen)

Die Kinder werden in 3er bis 5er Gruppen eingeteilt und bilden eine Schlange. Das vorderste Kind ist der Schlangenkopf und gibt die Bewegung, Geschwindigkeit und Richtung vor. Nach einem Signal stellt sich der „Kopf“ nach hinten und das nächste Kind bestimmt die Bewegungen. Wenn der Schlangenkopf keine Ideen für Bewegungen hat, kann er bei anderen Schlangen nach Ideen schauen. Z.B. Laufen, hüpfen, hinken, Armbewegungen, Zehenspitzen...

Lotto-Pendelstaffel

Man benötigt ein Kinderlottospiel. Je nach Anzahl der großen Bildkarten (meist sind es 4 Bildkarten mit 9 kleinen Bildern drauf) teilt man die Kinder in 4 Teams ein. Jedes Team erhält eine große Karte. Die 4 Teams gehen jeweils in eine Ecke des Raumes. Die kleinen Bildkarten (hier 4x9 = 36 Kärtchen) werden in die Mitte der Halle durcheinander aufgedeckt hingelegt. Auf ein Startzeichen läuft jeweils ein Kind pro Gruppe in die Mitte, holt ein passendes Kärtchen, läuft zurück und schlägt das nächste Kind ab, das dann in die Mitte starten darf. Erst jetzt legt es die Lottokarte an die passende Stelle. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle Bildkärtchen geholt, richtig abgelegt und sich in einer Reihe hintereinander gesetzt hat.

Feuer, Wasser, Sturm, Eis

Zusammengestellt von: Franz Platz, AG Exekutive Funktionen am Landesinstitut für Schulsport, Schulkunst und Schulmusik Ludwigsburg

Grundspiel

Die Schülerinnen und Schüler laufen durch die Halle. Ruft die Lehrperson „Feuer“, laufen alle in eine vorher benannte Hallenecke. Ruft sie aber „Wasser“, muss man auf einen Gegenstand (z. B. Bank) steigen.

Bei allen Übungen wird nach einer kurzen Pause wieder weiter durch die Halle gelaufen.

Hinweis: Bei allen Übungen kann die Lehrperson nach jeder Pause vorgeben, wie weitergelaufen wird (z. B. rückwärts, seitwärts).

Schwierigkeitsstufe 1

Ein drittes Element wird hinzugenommen. Ruft die Lehrperson „Sturm“, muss man sich auf den Boden setzen und mit den Armen den Kopf schützen.

Schwierigkeitsstufe 2

Ein viertes Element wird hinzugenommen. Ruft die Lehrperson „Eis“, muss man in der Bewegung erstarren und darf erst nach einem Signal der Lehrperson wieder weiterlaufen.

- Variante 1
Nach dem Zuruf eines der vier Elemente gibt die Lehrperson ein Signal (z. B. Pfiff) oder nicht. Nur wenn das Signal gegeben wird, muss man die Aufgabe durchführen. Ohne Signal wird weitergelaufen.
- Variante 2
Die Aufgabenstellungen von zwei der vier Elemente werden getauscht. Beispielsweise muss man bei „Feuer“ auf einen Gegenstand steigen und bei „Wasser“ in eine bestimmte Hallenecke laufen.

Ballspiele

Haltet das Feld frei (Kl. 1-3)

Zwei Spielfeldhälften werden getrennt durch Bänke, die auf kleinen Kästen stehen (2 Bänke, 3 kl. Kästen). Die Kinder sind in 2 Teams aufgeteilt und besitzen jeder einen Ball.

Ziel ist es, alle Bälle aus dem eigenen Feld rüber zu rollen/werfen ins andere Feld. Der Ball darf nicht über die Bank fliegen, sondern muss immer unten durch. Nach einer bestimmten Zeit wird abgepfiffen, keiner darf mehr einen Ball berühren. Es werden die Bälle je Seite gezählt.

Gewonnen hat die Seite, die am wenigsten Bälle hat.

Regeländerung (komplexer): Erweiterung mit Balldieb

Im Gegnerischen Feld steht jeweils ein Kind an einem umgedrehten Kasten und darf dort gegnerische Bälle reinwerfen, die dort nicht mehr rausgenommen werden dürfen. Diese Bälle zählen bei der Endabrechnung negativ für das gegnerische Team.

Vermittlung Kleiner Spiele (inklusive Kontext)

Was braucht es, damit alle Kinder mitspielen können?

Juli 2019

Bei der Vermittlung kleiner Spiele gilt es immer im Kopf zu behalten, dass ich die Kinder auf unterschiedlichen Ebenen anspreche, da Kinder unterschiedliche „Aufnahmekanäle“ haben.

1) **Erklärung des Spiels:**

a) In einfachen, kindgerechten & altersgemäßen Sätzen. Gerne vorher einmal „trocken“ üben 😊.

b) Für die kleineren Kinder ist es motivierend, wenn Spielregeln in **Geschichten** eingekleidet werden.

c) Spielregeln ggf. auf Karten/Flipcharts o.ä. visualisieren und aufhängen. Es können Wörter/Sätze oder auch Bilder/Piktogramme sein.

d) Den Spielgedanken, das Ziel des Spiels (vorweg) benennen, dies schafft Klarheit. Z.B. „Die 4 Unbekannten“: In diesem Spiel sind die 4 Unbekannten die unbekanntes Fänger, die man zunächst nicht kennt...

e) Eventuell einen „Probedurchlauf“ / langsames „Vorspielen“ bei komplizierteren Spielen.

f) Wiederholung der Regeln durch SuS. Demonstration durch SuS.

g) Wenn ein Spiel nicht läuft: Spielstopp und die Regeln wiederholen lassen durch die SuS.

2) Wenn möglich, Teile der Erklärung demonstrieren/vormachen. Zum Beispiel: Laufwege abgehen als Lehrkraft. Ggf. auch einzelne oder alle Kinder mitnehmen.

3) Zunächst Spiele mit einfachen, reduzierten Regeln spielen und sie dann komplexer werden lassen. Zum Beispiel: Beginn nur 1 Fänger → wenn die Regeln klar sind → 2 Fänger dazu nehmen. Beispiel: Ich kann Schritt für Schritt Regeln hinzunehmen und so ein Spiel komplexer werden lassen (Kampf dem Virus → Immun, immun).

4) **Auswertung / Reflexion** nach dem Spiel:

Den Kindern nach einem Spiel die Möglichkeit geben, zu sagen was gut war, was nicht geklappt hat, um gemeinsam zu besprechen, ob ggf. Spielregeln verändert werden müssen oder ob neue dazu genommen werden sollen.



5) **Regeln sind veränderbar:**

Die Kinder sollen lernen, dass Spielregeln Absprachen sind, die nach den eigenen Bedürfnissen innerhalb ihrer Gruppe veränderbar sind. Deshalb gemeinsam die Spielregeln reflektieren und ggf. verändern. Durch Ausprobieren verschiedener Varianten die Wirkung verschiedener Regeln verdeutlichen. Dabei unbedingt auf die Vorschläge der Kinder eingehen. Veränderbar sind z.B. Anzahl der Fänger, Anzahl der Bälle, Spielfeldgröße, neue Befreiungsmöglichkeiten, Spielgeräte, neue Möglichkeiten Punkte zu erzielen, usw..

Beispiel: Ein Fangspiel beliebig, zunächst 2 Fänger, dann 5 Fänger, dann Reflexion, was dies für Auswirkungen auf das Spiel hat.

6) Je **mehr Fänger** es gibt, desto **bewegungsintensiver** wird das Spiel, aber auch unübersichtlicher. Nur ein Fänger / eine Fängerin ist langweilig und meist nicht bewegungsintensiv genug. Wenn ein Spiel neu eingeführt wird, kann es sinnvoll sein mit einem Fänger zu beginnen. Danach sollte die Anzahl gesteigert werden (siehe auch Pkt. 4).

7) **Fänger Wechsel innerhalb eines Spiels:**

Neue Fänger einmal allen zeigen, bevor es weiter geht. (Orientierungshilfe)

8) Zur **Orientierung** Parteibänder mit unterschiedlichen Farben nutzen (**Visualisierung**). Linien in der Halle nutzen, um Spielfelder zu markieren. Zusätzlich Hütchen o.ä. nutzen, um Spielfelder klarer abzugrenzen.

9) Klare Absprachen treffen für Rituale und Zeichen. Zum Beispiel: Wo sammeln wir uns? Was ist das Signal (akustisch? Oder Handzeichen, oder?) für eine Sammlung? Was ist das Zeichen für das Spielende? Wo treffen wir uns dann? ...

10) Ritual für Ansagen bei bestimmten Spielen: **1 Pfiff mit der Pfeife** = freeze (Einfrieren, auf der Stelle stehen bleiben, Mund zu, jetzt kommt eine Ansage von der Lehrkraft. **3 Pfiffe mit der Trillerpfeife** = Treffen im Sitzkreis, hinsetzen, Mund zu.

11) Den Kindern immer wieder eine **Orientierung** geben, was wann zu tun ist:

Zum Beispiel beim Aufbau: „Wenn du deine Station aufgebaut hast, kommst du wieder hier in den Kreis und setzt dich hin.“ Oder: Wenn du deine Station aufgebaut hast, schaust du, ob du an anderen Stationen helfen kannst. Falls nicht, kommst du wieder hier in den Kreis und setzt dich hin.“

12) Wenn **Geräte/Material** für ein Spiel gebraucht werden, vorher genau überlegen, ob erst das Material ausgegeben wird und dann erklärt wird oder umgekehrt.

Zum Beispiel, wenn jedes Kind einen Ball bei einem Spiel braucht, muss vorher geregelt sein, wie das Signal ist, damit der Ball „ruht“, um ein Spiel/Aufgaben erklären zu können als Lehrkraft. Andererseits kann es manchmal hilfreich sein, vorab einen Aufbau fertig zu stellen und daran dann bestimmte Regeln oder Laufwege zu erklären.

- 13) **Geschummelt!** Dies muss nicht immer heißen, dass wirklich geschummelt wurde! Fänger kann den Gejagten nur „sanft“ beim Ticken berührt haben, so dass der Gejagte es nicht gespürt hat. Oder: Der Fänger hat sich geirrt und den Gejagten knapp nicht berührt. Oder: Der Fänger hat geschummelt und nur behauptet, er hatte den Gejagten gefangen. → Diskussion über Fairplay / Schiedsrichter / sich an Regeln halten.
- 14) Wenn es geht, auch mal **selber mitspielen als Lehrkraft**, denn dies motiviert die Kinder. Es macht ihnen Spaß die Lehrerin / den Lehrer zu fangen.
- 15) Bei **mehreren Bällen** in einem Spiel, bitte nur weiche Bälle nehmen!!!
- 16) Welche Kinder können integrativ etwas leisten, als Paten oder Helfer für andere?
- 17) Feedback der Kinder einholen in Bezug auf die Regeln und deren Einhaltung.
Zum Beispiel: mit Daumenprobe und anschließender differenzierterer Reflexion.
- Weitere Ideen:**
- 18) Einen Reifen zwirbeln/drehen → wenn er liegt, sitzen alle Kinder im Sitzkreis.
- 19) Feste Gruppen bilden für Auf- und Abbau.
- 20) Für die Teambildung gibt es ein Extrablatt: Bitte **nicht** die Kinder wählen lassen!

Literaturhinweise

Die Literaturtipps sind oft Bücher, die möglichst das ganze Spektrum der Inhalte des Sportunterrichts abdecken und sich nicht nur auf eine Sportart beschränken.



- Heike Beckmann; Andreas Probst: Sport fachfremd unterrichten in Kl.1-4. Auer Verlag. 2015.
- Gegier, Birgit: Aber ich kann doch gar nicht Sport unterrichten! Überlebenshilfen. Verlag an der Ruhr. 2007. **(Buch speziell für fachfremd unterrichtende Kollegen)**
- Hrsg: Li-Hamburg (Baumann, Kretschmer, Matthias, Steiner): *Bewegung-Spiel-Sport – Sportunterricht in der Primarstufe*, 3. Auflage Hamburg.
(Handreichung zum alten Rahmenplan mit vielen, nach wie vor aktuellen, Ideen zu den Bewegungsfeldern. Eine gute Ergänzung zu den neuen Handreichungen. (Im Referat Bewegung & Sport im Büro erhältlich))
- C. Grüger / S. Endres, Phantasievolle Spiel- und Bewegungsidee; Limpert Verlag
(Viele Ideen für Spiele mit Alltagsmaterialien, wie Joghurtbecher, Putzschwamm, Bierdeckel, etc. Besonders für Vorschule und Klasse 1.)
- *Sport Klasse 1/2 Bd. 1 +2. Bergedorfer Grundschulpraxis*; Busch, F., Bünger, B., Matuschewski, A., u.a.: Persen Verlag. Horneburg 2003.
(Sehr übersichtlich, ganze Stundenplanungen, viele Ideen zu allen Bewegungsbereichen.)
- *Schulung der Bewegungskoordination*; Kosel, Andreas; Verlag Schorndorf. Köln 1992
(Sehr übersichtlich, für kurzfristigere Vorbereitungen geeignet, gegliedert nach den koordinativen Fähigkeiten, Ideen zu verschiedenen Bewegungsbereichen.)
- *Fangspiele*; Müller, Bernd; Borgmann. Dortmund 1995.
(Sehr gute Ideen, viele der im Paper beschriebenen Spiele sind aus diesem Buch)
- *Fang- + Bewegungsspiel*; Lang, Heinz; Hofmann. 2009
- Bracke, Julia: *Lernzirkel Sport Bd. I-VI (2002 bis 2009)*, Buchverlag Kempfen.
(Bd. I: Bewegen an Stationen / Bd. II: Bewegen, Spielen + Üben an Geräten. Bd. III: Bewegen, Spielen, Entspannen an Stationen (Kleingeräte: Seil – Gymreifen – Alltagsmaterialien) / Bd. IV: Turnen / Bd. V: Ballspiele) **(gute Arbeitskarten zu verschiedenen Schwerpunkten)**
- *Sportstunden schnell und klar*, Stephan Kaufhold; Persen Verlag.
- *Basisqualifikation Sport – 40 Stundenbilder für Kl. 1+2*; Th. Froschmeier, U. Kratzer, A. Salzmann, Auer Verlag.
- *Sport-Highlights für die Grundschule – Überraschende Spielidee für attraktive Sportstunden*; Christian Reinschmidt. Verlag an der Ruhr. 2015.
(Spannendes, wirklich anderes Material und Spielideen, die zum Einsatz kommen.)

Literatur spezifischer:

Leichtathletik

-Hans Katzenbogner, H. / Michael Medler: *Spielleichtathletik Teil 1 u. 2*. Sportbuchverlag.

Ringen und Raufen

-Felix Busch: *Ringen und Kämpfen*, Auer Verlag. (Arbeitskarten zum Ringen + Raufen)

- Bettina Frommann: *Wilde Spiele*, Hoffmann Verlag.

(Viele Spiele zum Körperkontakt / Fallen / indirekten und direkten Körperkontakt)

Ball/ Spiele

- *Ballschule – Ein ABC für Spielanfänger*; Klaus Roth / Christian Kröger; hofmann. 1999.

- *Ballschule i.d. Primarstufe – 26 Unterrichtseinheiten für Kl.1-4*; Klaus Roth / Stefan König; hofmann. 2014.

- Klaus Moosmann (Hg): *Das große Limpert-Buch der kleinen Spiele*, Limpert Verlag.

(Dies ist eine reine Ideensammlung mit sehr knappen Beschreibungen, keine differenzierte Ausgestaltung von Stunden. Aber als Sammlung sehr umfangreich.)

Entspannung

-Sonja Quante: *Was Kindern gut tut – Handbuch der erlebnisorientierten Entspannung*. Borgmann. Dortmund 2008.

Mix

- New Games - Fallschirmspiele; D. Lefevre / T. Strong; Verlag an der Ruhr; 1994

Literatur:

- **New Games - Fallschirmspiele; D. Lefevre / T. Strong; Verlag an der Ruhr; 1994**

- Bewegung Spiel und Sport / Handreichungen Primarstufe; Li- Materialien; S. 61

- Wind produzieren
- Herzschlag (Ziel: Gleichmäßigkeit)
Tuch auf und ab bewegen. Ziel: Gleichmäßigkeit in der Auf- und Abwärtsbewegung zu erzeugen. Wenn es klappt 1-3 Schritte unter Tuch gehen in der Aufwärtsbewegung.
- Platzwechselspiele: Unter dem hochgeschwungenem Tuch durchlaufen, z.B. nach Farben, Alter; Buchstaben, Vorlieben, etc.
- Herausforderung S. 39
Kinder durchzählen (1, 2,1,2,...). Team 1 gegen Team 2. Das Tuch wird gleichmäßig auf und ab geschwungen. Jeweils ein Team bekommt eine Aufgabe gestellt, die es in der angesagten Zahl von „Herzschlägen“ bewältigen muss. Zum Beispiel: 1 Herzschlag; die eigenen Füße berühren. 2Hzs.; die Sprossenwand einmal berühren und zurückkommen. 3 Hzs. einmal ums Tuch laufen. ...
- Schatzjagt S. 59
Material unters Tuch
Werft alles unter das Schwungtuch, was ihr finden könnt an Kleinmaterial: Bälle, Frisbees, Springseile, Bierdeckel, etc. Die Spieler*innen um den Fallschirm erzeugen gleichmäßige Herzschläge. Wenn der Schirm nach oben schwingt, ruft ihr laut, wer unter das Tuch gehen und welchen Schatz rausholen soll. Es können Punkte verteilt werden. Wer für die Schatzsuche zu lange braucht und vom Tuch berührt wird, muss den Schatz wieder für den nächsten Durchgang „vergraben“.
- Karussell S. 53
Legt eine Bodenmarkierung oder ähnliches als Markierung auf euren Standplatz. Es laufen alle Spieler*innen in einem großen Kreis um die Markierung und halten sich mit der linken Hand am Tuch fest. 2. Runde rechts festhalten. ½ Runde hinken oder hüpfen, 5x li. Hinken, 5x re. Hinken (Rhythmus erzeugen). Hüpfen im Gleichtakt, etc.
- **DAS KARUSSELL**
Langsam, langsam fängt es an
immer schneller wird es dann
sausendschnell, sausendschnell dreht sich dann das Karussell
bis der große Schwung vergeht
und sich's wieder langsam dreht
bis es steht
- Karussellrekord S. 54
2 Teams, 1 Team steht draußen, das andere Team hält das Tuch mit der linken Hand. Es wird eine Runde auf Schnelligkeit gelaufen, das die Richtung gewechselt und noch eine Runde gelaufen. Die Zeit wird gestoppt, dann das andere Team. Wer war schneller?
- Umgehungsstraße S. 61
Wie beim Karussell halten die Kinder den Fallschirm mit einer Hand fest und gehen im Kreis. Dann ruft die Lehrerin verschiedenen Kommandos. So werden zum Beispiel alle Linkshänder aufgefordert, das Tuch loszulassen, die 3 Kinder vor ihnen zu überholen und sich wieder einzufädeln. Weitere Kommandos: Klettverschluss, Zopf, Brille, seltene Farbe, Haarfarbe, etc.

