

	Vom „Geräte überqueren“ zum Spiel „Takeshi’s Castle“		
Geeignet für: Klasse 2-4	UE für den Sportunterricht in der Grundschule	15.04.2013	Erstellt von: Daniel Wirsching & Christian Ritter

Rahmenplanbezug

Bewegungsfeld: Bewegen an und von Geräten

Kompetenzbereich: Erkunden und Wagen; Wettkämpfen und Kooperieren; (Leisten und Üben)

Hinweise im Bildungsplan: S. 26

Hinweise in den Erläuterungen zum Bildungsplan: S. 50 ff

Zentrale, in der Unterrichtseinheit angesprochene Kompetenzen

Fachliche Kompetenzen	Überfachliche Kompetenzen
Gerätespezifische Bewegungserfahrungen sammeln Gerätekombinationen bewältigen (auch unter Druck) Bewegungsformen an Geräten erlernen + erfinden	Umgang mit Sieg und Niederlage in der Gruppe Ängste erkennen und überwinden Risiken einschätzen und abwägen

Übersicht über die Stunden der Unterrichtseinheit

Std.	Stundenthema	Inhalt
1	Wie können Hindernisse überwunden werden?	Hindernisse kennen lernen und Bewegungslösungen zu deren Überwindung finden
2	Wie können Hindernisse möglichst geschickt überwunden werden?	Geschickte Bewegungslösungen zur Hindernisüberwindung finden und vorstellen
3	Wie überwinde ich einen Hindernisparcours mit hoher Geschwindigkeit?	Anwendung geschickter Bewegungslösungen beim schnellen Bewältigen eines Hindernisparcours
4	Wir bewältigen einen Hindernisparcours unter Druck!	Hindernisüberwindung mit Druck des Abwerfens anhand des Spiels „Takeshi’s Castle“ (TC)
5	(Welche Strategien bringen bei TC den Sieg?)	Strategien erarbeiten, um möglichst viele Punkte bei TC zu erreichen. (Gruppentaktiken)
6	(Wir bauen unser eigenes Takeshi’s Castle!)	Ein eigener Hindernisparcours zum Spiel TC soll entwickelt werden. (Weitere Stunden möglich)

Materialaufwand

Kleine Matten, Weichboden, Große Kästen, Kleine Kästen, Softbälle, Parteibänder [...]

Hinweise zur Unterrichtseinheit

- In den meisten Klassen durchführbar, auf rücksichtsvolles Miteinander achten.
- Die Regeleinhaltung ist wichtig, da es schnell zu Verletzungen oder auch Streit kommen kann.
- Viel Material- und Aufbauaufwand.

Anlagen

Stundenplanung (Verlaufspläne), Aufbau Stationen und Hindernisparcours

Literatur

- Deutsch, P. (2001). Takeshi – Ein faszinierendes Lauf- und Wurfspiel. Spiel & Sport – Praxis in Bewegung, Heft 2, S. 42-43.
- Zakrzewski, A. A. & Zakrzewski, P. (2011). Vertretungsstunden Sport 7./8. Klasse (S. 14). Buxtehude: Persen.
- http://www.persen.de/fileadmin/persen/muster/999231467_Muster.pdf
- <http://www.moderner-unterricht.de/moderner-unterricht.pdf>
- <http://www.schule-ratgeber.de/materialien/download/1302-takeshis-castle.html>

Unterrichtsstunde 1: Thema „Wie können Hindernisse überwunden werden?“

Inhalte:

- Aufbau der Stationen
- Phase 1: Allein durch die Stationen bewegen. Verschiedene Möglichkeiten ausprobieren.
- Phase 2: Zu Zweit an den Händen fassend durch die Stationen bewegen.
- Phase 3: Zu Zweit abwechselnd Rückwärts durch die Stationen bewegen (einer führt).
- Phase 4: Zu Zweit abwechselnd Blind durch die Stationen bewegen (einer führt).

Hinweise:

- Stationen grob im Kreis angeordnet
- Erste Reflexion nach Phase 1 zur Klärung von Problemen, Besprechung des Erlebten und zur Partnerwahl. (Was habt ihr gemacht? Wie habt ihr euch dabei gefühlt?)
- Zweite Reflexion nach Phase 4 zur Klärung von Problemen und zur Besprechung des Erlebten.

Unterrichtsstunde 2: Thema „Wie können Hindernisse möglichst geschickt überwunden werden?“

Inhalte:

- Aufbau der Stationen
- Erarbeitung von Techniken zum geschickten Überwinden von Geräten in Gruppen an den einzelnen Stationen.
- Präsentation der Ergebnisse vor der Gesamtgruppe.
- Ausprobieren der anderen Stationen.

Hinweise:

- Ca. 4 Gruppen an 4 grob im Kreis angeordneten Stationen.
- Präsentation der Ergebnisse kann von 1-2 SuS vorgenommen werden.
- Das Ausprobieren kann in den Kleingruppen oder einzeln (jeder für sich) stattfinden.

Unterrichtsstunde 3: Thema „Wie überwinde ich einen Hindernisparcours mit hoher Geschwindigkeit?“

Inhalte:

- Stationen als Hindernisparcours aufbauen und vorstellen.
- Mannschaften bilden.
- Parcours ohne Zeitdruck für sich absolvieren, um sich zu orientieren.

Hinweise:

- Die 4 Stationen hintereinander als Parcours in einer Geraden angeordnet.
- Paare zum beobachten bilden. Ein Partner ist in Mannschaft A, der andere in Mannschaft B.
- Wenn Mannschaft A den Parcours absolviert

- Parcoursdurchlauf der Mannschaften auf Zeit. - Reflexion der Beobachtungen mit dem Partner und anschließend in der Gruppe. - Erneuter Durchlauf des Parcours mit Umsetzung der Tipps zur Zeitverbesserung.	beobachten die Partner (Mannschaft B).
--	--

Unterrichtsstunde 4: Thema „Wir bewältigen einen Hindernisparcours unter Druck!“	
Inhalte: - Aufbau und Vorstellung des Parcours - Mannschaften bilden - Spielphase: Mannschaft A und Mannschaft B - Reflexion: Probleme, Regeländerungen? - Spielphase: Mannschaft A und Mannschaft B - Abschlussbesprechung	Hinweise: - Auf Regeleinhaltung achten - Abstand der Bänke zum Parcours beachten - Sicherheitsaspekte fokussieren

Unterrichtsstunde 5: Thema „Welche Strategien bringen bei TC den Sieg?“	
Inhalte: - Aufbau des Parcours - Mannschaften bilden - Ideenfindung im Plenum - Spielphase mit Ausprobieren der Strategien - Weitere Strategien finden und ausprobieren - Abschlussgespräch (was hat gut geklappt?)	Hinweise: - Ideenfindung im Plenum möglich (DAB-Phase) - Spielvarianten bringen mehr Vielfalt und Möglichkeiten für Strategien: z.B. auch Getroffener läuft weiter. Es dürfen mehrere gleichzeitig laufen. Verstecke/Schutzzonen einbauen. Nur ein Durchlauf aller. - Regeln müssen ganz klar sein! - Sicherheitsaspekte berücksichtigen und SuS darauf fokussieren!

Unterrichtsstunde 6: Thema „Wir bauen unser eigenes Takeshi's Castle!“	
Inhalte: - Erarbeitung von Ideen zu Stationen bzw. zu einem ganzen Parcours im Plenum (Aufmalen?) - Aufbau eines neuen Parcours - Sicherheitsprüfung durch die Klasse und Lehrer - Spielphase: Ausprobieren des neuen Parcours - Abschlussgespräch (was hat gut geklappt?)	Hinweise: - Eventuell Miniturnhalle einsetzen - Denkbar auch als Hausaufgabe: Zeichne deinen Parcours - Teilstation(en) frei oder nach Vorgaben gestalten (z.B. nutze X...) - Veränderbar sind nicht nur die Aufbauten, auch die Regeln...

Takeshi

Ein faszinierendes Lauf- und Wurfspiel

Beim Takeshi fällt jedem Spieler eine handlungstragende Rolle zu. Gerade das löst die unglaubliche Faszination des Spiels aus. Takeshi zeichnet sich aus durch

- eine einfache Regelstruktur (des Grundspiels);
- seine Einsatzmöglichkeit im koedukativen Unterricht (Grundschule und Sek. I);
- vielfältige auf die Lerngruppe abgestimmte Variationsmöglichkeiten;
- die konditionellen Anforderungen, die das Spiel an die Spieler stellt;
- sowie die Begeisterung, die es bei Kindern und Jugendlichen zu wecken vermag.

Das Spiel ist problemlos in einem Drittel einer Normalsporthalle zu verwirklichen, die Grundlage bildet das nebenstehende Spielarrangement (Kasten 1). Erklärungen zum Geräteaufbau und zur Organisation können in der Grundschule mithilfe von Miniaturgeräten und Playmobilfiguren oder Gerätekarten gut verständlich gemacht werden. (Foto 1)

Die Takeshi-Spielregeln

1. Die Kinder sollen sich zu zwei gleich starken Mannschaften zusammenfinden und verabreden, welche Mannschaft als Werfer und welche als Läufer beginnt. Jede Mannschaft ist einmal „Läufer“, mit der Aufgabe, den Geräteparcours zu überwinden, und einmal „Werfer“, mit der Aufgabe, die Läufer abzutreffen.
2. Zu Beginn des Spiels steht die Läufermannschaft vor der ersten Turnmatte. Die Werfermannschaft befindet sich hinter der umgedrehten Bankreihe (oder in höheren Jahrgängen wahlweise hinter einer Linie). Die Spieler der Läufermannschaft sollen versuchen, den Parcours möglichst oft zu durchlaufen, ohne von der Werfermannschaft abgetroffen zu werden. Wer abgeworfen wurde, läuft weiter, erhält aber keinen Punkt. Das Gerätearrangement ermöglicht den laufenden Kindern, zeitgleich zu handeln. Dadurch eröffnen sich soziale Kooperationsformen: Ein

Kind kann ein anderes vor dem Abwurf schützen.

3. Die Werfer postieren sich hinter der Bankreihe, mindestens zwei bis drei Werfer agieren als „Hinterkeeper“ zwischen Sporthallenwand (Trennwand) und Gerätearrangement. Die hinter den Bänken postierten Werfer versuchen, die Läufer mit einem Softball (oder einem zusammengelegten Paar Socken) durch einen direkten Wurf abzuwerfen. Die „Hinterkeeper“ spielen den Werfern die Bälle zurück, sie selbst dürfen die Läufer nicht abtreffen.
4. Jeder Läufer, der den Parcours absolviert, ohne abgeworfen worden zu sein, erhält einen Punkt.
5. Takeshi wird auf Zeit (2x 3–5 Minuten) und mit Aufgabenwechsel gespielt.

Methodische Hinweise

Erfahrungsgemäß bietet sich das folgende Punktezahlverfahren an: Nachdem ein Kind den Parcours durchlaufen hat, ohne abgeworfen worden zu

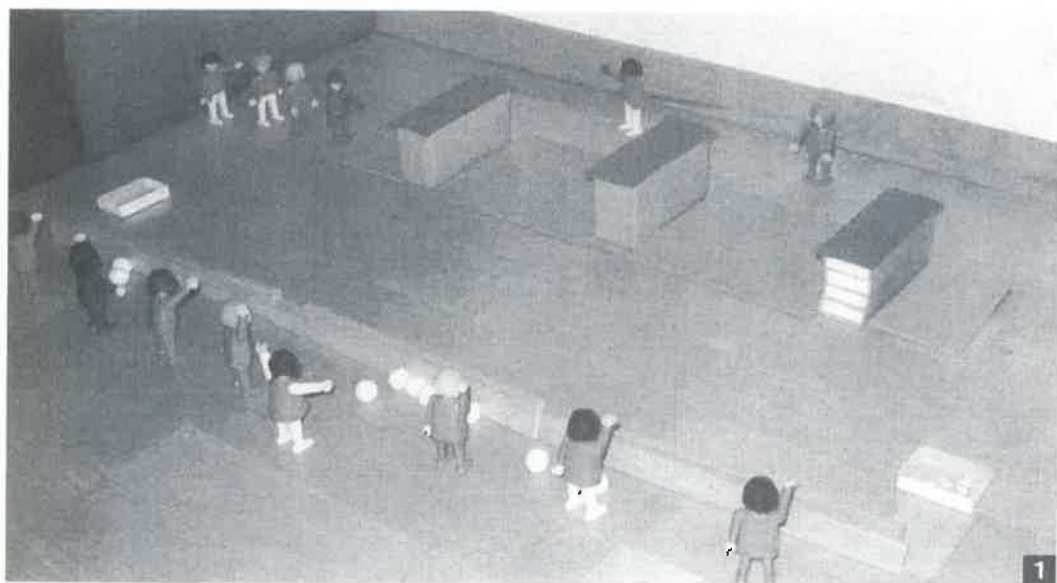


Foto: Petra Deutsch

Geräte und Materialien

- 2 Turnmatten
- 3 große Kästen
- 2 Weichböden
- 2 kleine Kästen (2 Eimer oder 2 Pappkartons)
- 50 Bierdeckel
- Softbälle oder zusammengelegte Socken – pro Werfer zunächst einen
- 3 Langbänke
- Stoppuhr



Foto: Elisabeth Sahre

2

sein, nimmt es sich einen Gegenstand (z. B. Bierdeckel) aus einem umgedrehten Kasten, der sich am Ende des Parcours befindet, und läuft mit ihm zum Startpunkt zurück. Dort legt es den Gegenstand als Zeichen für den erzielten Punkt in einen dort stehenden umgedrehten Kasten.

Differenziert werden kann

- durch das Aufheben der parallelen Bankreihe: eine schräge Anordnung der Bänke berücksichtigt die unterschiedliche Wurfgenauigkeit ebenso wie die Wurfweite;
- in der Dauer der Spielzeit;
- in der Anzahl der Bälle;
- in der Kastenhöhe.

Taktische Raffinessen

Das Spiel eignet sich hervorragend, taktisch kluges Spielen zu erlernen.

- Ein Läufer bildet einen Schutzschild für einen Partner beim Durchqueren des Parcours; damit ist *ein* Punktgewinn garantiert.
- Die Werfer ordnen sich entsprechend ihrer Treffsicherheit hinter der Bankreihe an und rufen ihren Mitspielern zu, wer bereits abgetroffen wurde (ein einfacher Tref-

fer reicht aus, um den Punktgewinn zu verhindern).

- Die „Hinterkeeper“ passen die Bälle den Werfern direkt zu, damit diese sich möglichst schnell in eine gute Wurfposition bringen können.
- Die Läufer fintieren und überwinden die Kästen in immer neuen, für die Werfer unberechenbaren Formen.

Mögliche Probleme

Wie bei jedem Spiel sind die Mannschaften auf ihren Vorteil bedacht. Folgende Aspekte sollten daher im Vorfeld beachtet werden:

- Bei schwachen Würfeln kann es sein, dass die Kinder einen Abwurf nicht spüren und sich unwissentlich einen Bierdeckel als Zeichen für einen Punkt nehmen. Oder sie versuchen zu schummeln und nehmen sich trotz des bemerkten Abwurfes einen Bierdeckel.
- Unsicherheit besteht bei jüngeren Kindern häufig darüber, ob ein gefangener Ball auch als Abwurf zählt. Dies sollte vor Spielbeginn geklärt werden.
- Die Läufer schießen die Bälle beim Überqueren des Parcours und beim Zurücklaufen weg.

- Ein Spieler der Läufermannschaft versucht über die gesamte Spielzeit, seine Mitspieler vor Abwürfen zu bewahren.

Varianten des Geräteaufbaus

Vom Grundspiel her können die Schüler in Gruppenarbeit selbst vielfältige Varianten entwickeln, die sowohl den Aufbau als auch das Regelwerk betreffen. Sie können dazu Skizzen von den Aufbauideen anfertigen und die Regeländerungen schriftlich festhalten. Die Ergebnisse stellen die Gruppen im Klassenverband vor, wo sie mindestens unter Sicherheitsaspekten diskutiert und anschließend gemeinsam ausprobiert werden sollten. Im Anschluss an einen Spieldurchgang können dann positive und negative Aspekte hervorgehoben, Veränderungsvorschläge gesammelt und schriftlich fixiert werden. So entstehen unterschiedliche, von der Klasse getragene Spielvarianten, die immer wieder im Unterricht aufgegriffen werden können. Auf Foto 2 ist ein Spielvorschlag eines 5. Jahrgangs abgebildet, der sich als besonders geeignet erwiesen hat.

Petra Deutsch