

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: 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

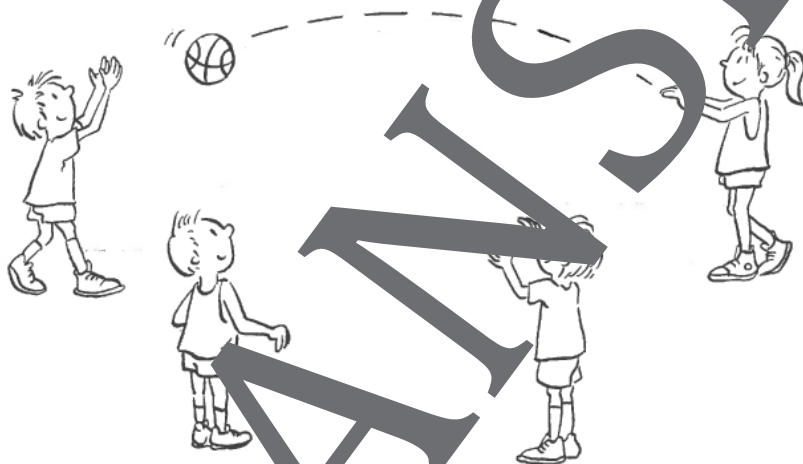
Würfelingo

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 ihrem Team – 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 Fortbewegung und Wurfart, der Wurfarm und das Wurfgerät werden variiert.

Abb.: Freizeitsportlich

Wurfbude

IV 4

Benötigtes Material: Spielfeldmarkierungen, verschiedene Wurfgeräte (z. B. Soft-Frisbees, Softbälle, Soft-Tennisbälle, Loopies, Schweifbälle), verschiedene Gegenstände (Kegel, Hütchen, Schaumstoffwürfel, Medizinbälle), 1 Langbank pro Team

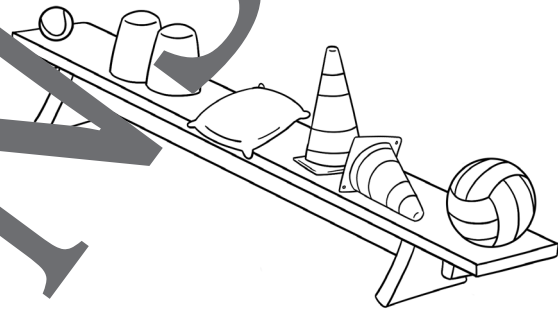
Spielidee: Ziel ist es, mehr Gegenstände von der Bank zu werfen als das gegnerische Team.

Beschreibung:

Die SuS wählen gemeinsam aus, welche Bälle (nur weiche!) sie als Wurfgeräte verwenden wollen, und teilen diese gleichmäßig auf die Teams auf. Anschließend werden dieselbe Anzahl und Art der Gegenstände auf die Team-Bänke gestellt. Die Bänke befinden sich in einem Abstand zu einer Wurflinie, hinter der sich die Teams aufstellen (zwischen den Teams ebenfalls genügend Abstand lassen). Nun gilt es für die Teams, möglichst schnell alle Gegenstände von ihren Bänken

abzuwerfen. Die Bälle dürfen von überall geholt werden, die SuS müssen jedoch aufpassen, dass sie nicht in die Schusslinie geraten.

Das Spiel endet, wenn ein Team alle Gegenstände abgeworfen hat oder nach einer zuvor bestimmten Zeit.



Variationen:

- Der Abstand von der Wurflinie zur Bank wird verändert.
- Den Gegenständen auf der Bank werden unterschiedliche Punktwerte zugeteilt (z. B. nach Schwere/Größe). Am Ende werden die Punkte addiert.
- Auf die Bänke werden zusätzlich Schaumstoffwürfel gelegt. Die Augenzahl, die nach einem Wurf angezeigt wird, zählt am Ende zu den Punkten. So kommt das Zufallsprinzip hinzu und minimiert die Bedeutung von Sieg und Niederlage.
- Das Spiel kann ohne Wettkampfcharakter durchgeführt werden: Die SuS bilden ein Gesamtteam, das versuchen muss, die Gegenstände in möglichst kurzer Zeit abzuwerfen (ggf. 2–3 Durchgänge, damit die SuS die Möglichkeit haben, sich zu steigern).

Tic-Tac-Toe-Basketball

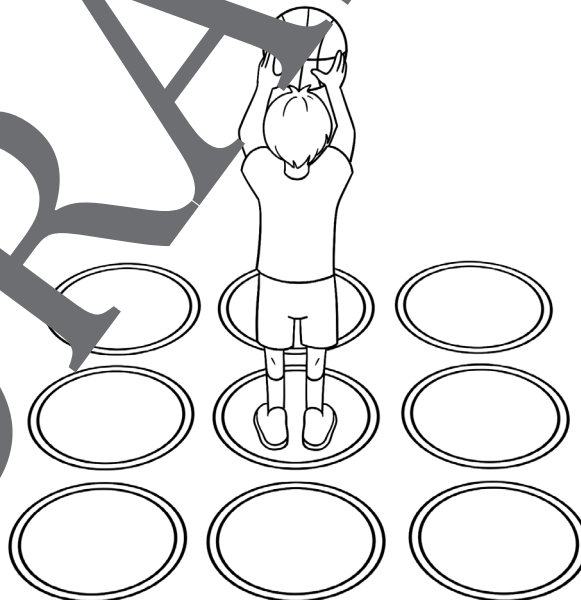
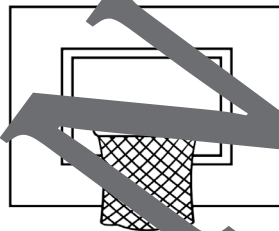
M 7

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 überreicht 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.

Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.
Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

