Videos + Bonusmaterial online

SPORTSTUNDE GRUNDSCHULE 1

Klaus Roth · Thorsten Damm · Mareike Pieper · Christina Roth

2. Auflage

Ballschule
in der Primarstufe

26 komplette Unterrichtseinheiten
für die Klassen 1 bis 4

hofmann.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung **5**

I Theoretische Vorüberlegungen

1 Grundschullehrpläne: Überfachliche und fachliche Kompetenzen 9

2 Grundschullehrpläne Sport: Fachliche Kompetenzen 13

3 Grundschullehrpläne Sport: Spielen, Spiele 17
Integrative Sportspielvermittlung 17
Vom Allgemeinen zum Spezifischen 20

4 Klassen 1 und 2: Sportspielübergreifende Kompetenzen 23
Das ABC der Ballschule 23
Taktikbausteine 24
Koordinationsbausteine 26
Technikbausteine 27

5 Klassen 3 und 4: Sportspielgerichtete Kompetenzen 29
Das ABC der Ballschule Rückschlagspiele 29
Das ABC der Ballschule Zielschussspiele 30

6 Ab Klasse 4: Die spielgemäße Hinführung zu den Großen Spielen 33

7 Methodische Grundüberlegungen 35
Das Prinzip der Eindimensionalität 36
Das Prinzip der Eigenständigkeit 36
Das Prinzip der Vielseitigkeit der motorischen Ausführungsformen 39
Das Prinzip des spielerisch-impliziten Lernens 39

8 Zusammenfassung 41

II Praktisch-methodische Vorüberlegungen: Wegweiser für die Kapitel III bis V

1 Rahmenbedingungen für die Konzeption der Doppelstunden 47
Klassengröße 47
Heterogenes Leistungsniveau 48
Raum/Materialien 51
Zeitfaktor 51

2 Vorbereitung der Doppelstunden 52

3 Inhaltlicher Aufbau der Doppelstunden 55

4 Präsentation der Doppelstunden 56

III Zehn Doppelstunden für die Klassen 1 und 2

Doppelstunden 1–10:
Ballspielen mit Spielanfängern 61
Die sportspielübergreifende Ballschule 61

IV Zehn Doppelstunden für die Klassen 3 und 4

Doppelstunden 11–20:
Zielschuss- und Rückschlagspiele 107
Die sportspielgerichteten Ballschulen 107

V Sechs Doppelstunden für den Übergang in die Klasse 5

Doppelstunden 21, 23, 25:
(die Stunden 22, 24, 26 sind unter dem auf Seite 6 genannten Link als PDF-Download verfügbar)
Erster Einstieg in die Großen Spiele 155
Die sportspielspezifischen Ballschulen 155

Anhang

Literatur 170

Einleitung

Das Thema „Sportspielvermittlung“ hat eine fast ebenso lange Tradition wie der Unterricht in Grundschulen und Vereinen. Obwohl der Begriff „Vermittlung“ im Sinne von Lehren weit gefasst und mit der gesamten Sportspielmethodik gleichgesetzt werden könnte, wird er üblicherweise auf die Einführung in die Sportspiele bezogen. Es geht um die Anfängerschulung, also um einen „kindgerechten Start ins Ballspielleben“. Mit ihm – oder wie es in den Grundschul-Bildungsplänen heißt – mit dem Handlungsfeld *„Spielen, Spiele“* befasst sich der Band 1 der Reihe **Sportstunde Grundschule**. Dass es sich dabei um einen wichtigen Bereich des Sportunterrichts in der Primarstufe handelt, dürfte wohl außerhalb jeder Diskussion stehen.

Die veröffentlichten Meinungen zur Gestaltung der Sportspielvermittlung im frühen Schulkindalter füllen ganze Bibliotheken. Zu den wichtigsten didaktisch-methodischen Fragen gibt es dabei mittlerweile so etwas wie Mehrheitspositionen. Das gilt auch und vor allem für die grundsätzliche Entscheidung zwischen den zwei prinzipiell möglichen, generellen Wegrichtungen. Gemeint ist die kaum noch kontrovers geführte Diskussion zu „übergreifend-integrativen vs. spezifisch-exemplarischen Modellen“. Hier scheint das Stadium der wenig plausiblen Entweder-Oder-Positionen überwunden zu sein. Die verbreitete Kompromissformel lautet, dass ein *integrativer Einstieg* die Methode der Wahl sein sollte. Erst nach gebührenden allgemeinen Spiel- und Übungserfahrungen, wird allmählich ein spezifischer werdender Kurs auf die Großen Sportspiele genommen. Was noch bleibt sind eher Debatten um Details der richtigen „Rezepturen“, also um den genauen Zeitbedarf und die Kombinationsmöglichkeiten der allgemeinen und spezifischen Ansätze. Hier sind verschiedene „Geschmäcker“ einzukalkulieren und in gewissen Grenzen auch erlaubt.

Mit dem Rückgriff auf das Ballschul-Konzept wird das angesprochene Motto *„Vom Allgemeinen zum Spezifischen!“* zur „Hauptzutat“ des Spielunterrichts in der Grundschule. Zunächst werden *sportspielübergreifende* Basiskompetenzen entwickelt (Stufe 1), um ein Repertoire an übertragbaren Lösungen für typische Spielaufgaben

zu schaffen. Man baut ein breites Fundament für sportspielgerichtete Teilspezialisierungen (Stufe 2), die den Einführungen in die *einzelnen* Sportspiele (Stufe 3) vorausgehen.

Das Kapitel 2 beginnt mit einer Betrachtung der Grundschulcurricula der 16 Bundesländer (2.1 bis 2.3). Nach einer Klärung der zu vermittelnden überfachlichen und fachlichen Kompetenzen, wird auf die konkrete Bestimmung der fachlich-inhaltsbezogenen, spielerischen Basiskompetenzen in der Ballschule und in den anschließenden spielgemäßen Konzepten eingegangen (2.4 bis 2.6). Zudem werden methodische Grundüberlegungen vorgestellt, die bei den Spielen und Übungen und damit in den Beispielstunden Beachtung finden (Kapitel 3).

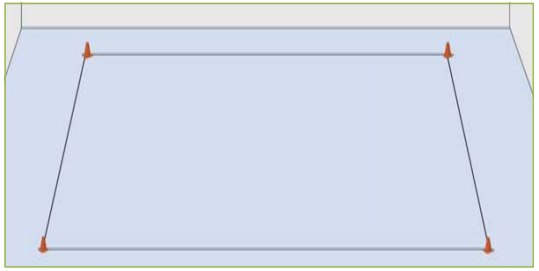
Den drei Stufen der Ballschule wird im Praxisteil jeweils ein Kapitel gewidmet. Es werden zehn Doppelstunden für die sportspielübergreifenden (Kapitel 4) und weitere zehn für die sportspielgerichteten Ausbildungen (Kapitel 5) präsentiert. Die erstgenannten sind schwerpunktmäßig für die beiden Schuleingangsklassen, die letztgenannten für die Klassen 3 und 4 gedacht. Schließlich folgen sechs Unterrichtseinheiten für eine Hinführung zu den Sportspielen Fußball, Basketball und Badminton (Kapitel 6).

Doppelstunde 19 – RS 1

Material

24 Luftballons, 24 Softbälle, evtl. Soft-Tennisbälle und Schläger, 3 Bänke, Schnur

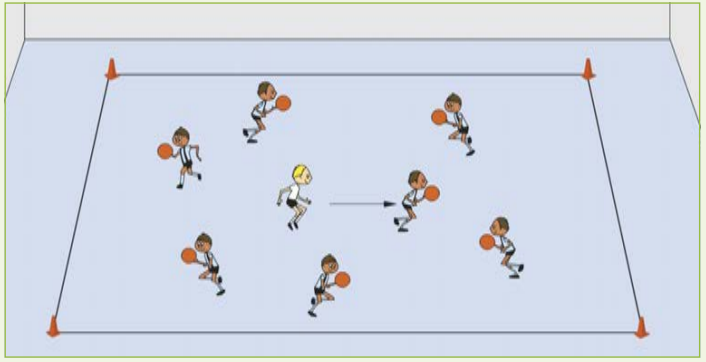
Basisfeld



Komplexität I

Kompetenzen

Überfachlich: Kooperativ arbeiten, konzentriertes Beschäftigen mit einer Sache
Prozessbezogen: Kooperieren und Verständigen, Leistung und Wettkampf

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische Hinweise
Phase 1	
Ballbesitz individuell sichern	
1. Luftballon-Fangen **Beschreibung:** Jedes Kind bekommt einen Luftballon. Die Kinder treiben ihren Luftballon mit der Handfläche vor sich her. Ein Fänger (ohne Luftballon) versucht, die anderen Kinder abzuschlagen. Der Fänger darf sich nur beidbeinig hüpfend fortbewegen. Ist jemand gefangen, wird er auch zum Fänger. **Variante 1:** Der Luftballon darf nur von unten nach oben (Handfläche zeigt nach oben) oder nur über Kopf (Handfläche zeigt nach vorne) getroffen werden. **Variante 2:** Zwei Kinder spielen sich einen Ballon hin und her. Das abgeschlagene Kind wird zum Fänger und der Fänger bildet mit dem anderen Kind ein Paar.	 **Hinweis:** Es sollte ein relativ kleines Spielfeld gewählt werden.

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte			Organisatorische Hinweise
Organisationsdruck	Komplexitätsdruck	Zeitdruck	

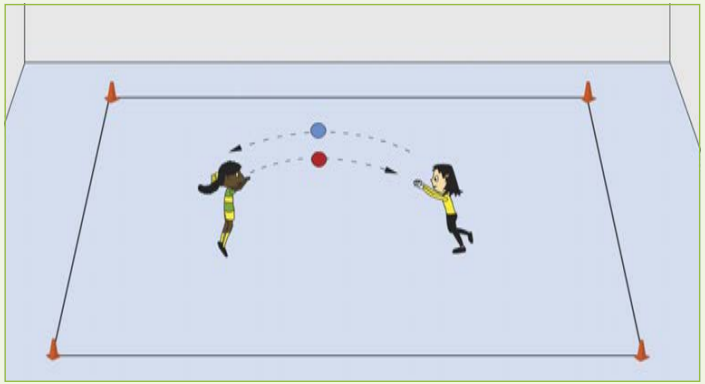
2. Heiße Kartoffel

Beschreibung: Es werden Zweiergruppen gebildet. Jede Gruppe hat zwei Luftballons unterschiedlicher Farbe. Die Kinder stehen sich im Abstand von zwei bis drei Metern gegenüber und lösen folgende Aufgaben:

- Welche Zweiergruppe schafft die meisten Zuspiele (mit einem Luftballon) innerhalb einer vorgegebenen Zeit (30 Sekunden und mehr)?
- Zwei Luftballons gleichzeitig hin und her spielen
- Der „rote" Ballon wird immer von oben geschlagen, der „blaue" Ballon von unten
- Nachdem der Ballon geschlagen wurde, erfolgt eine 360°-Drehung
- Beide Ballons werden senkrecht in die Luft geschlagen und die beiden Kinder versuchen, ihren Platz zu wechseln bevor der Ballon den Boden berührt
- Beide Ballons werden senkrecht in die Luft geschlagen. Die Kinder treffen sich in der Mitte, klatschen ab und rennen zurück zu ihrem Ballon und fangen diesen

Variante 1: Es können verschiedene Hindernisse (Bänke, Kästen, Matten) in der Halle aufgebaut werden. Während die Kinder den Luftballon in der Luft halten, bewegen sie sich zwischen diesen/über diese hinweg, ohne den Ballon zu verlieren.

Variante 2: Der Ballon wird durch einen kleinen Ball und einen Schläger ersetzt. Der Ball soll auf dem Schläger balanciert werden, während die Schüler sich zwischen/über die Hindernisse hinweg bewegen.



Hinweis: Die Schüler können auch auf Bänken stehen, während sie sich den Ballon zuspielen. Dreht man die Bank um, erschwert das die Aufgabe.

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische Hinweise

Phase 2

Zeitdruck	Präzisionsdruck	Spielpunkt des Balles bestimmen

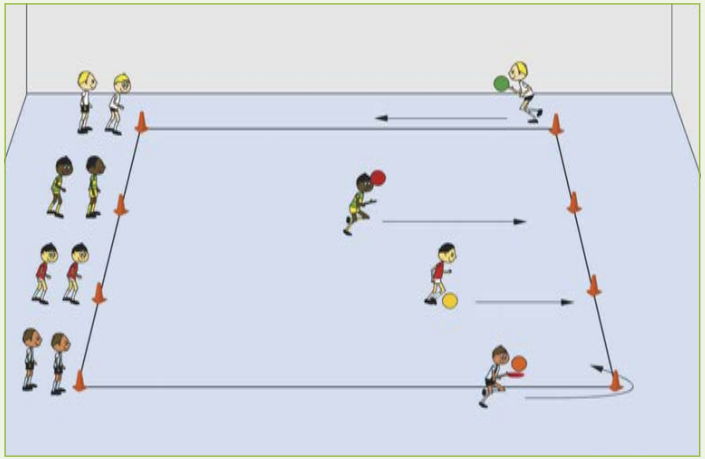
3. Luftballon-Staffel – nur für die Doppelstunde

Beschreibung: Vier bis sechs Teams werden gebildet. Diese stellen sich jeweils an ihrem Starthütchen auf. Jedes Kind bekommt einen Luftballon. Zusätzlich bekommt jedes Kind mitgeteilt, wie es den Luftballon transportieren soll:

Position 1: mit dem Speckbrett/Stück Pappe schlagen
Position 2: mit dem Kopf
Position 3: mit dem Fuß
Position 4: mit einem Löffel
Position 5: auf einem Schläger balancieren usw.

Variante 1: Auf dem Hinweg müssen die Kinder über eine Bank/durch Slalomstangen usw. balancieren

Variante 2: Auf der gegenüberliegenden Seite steht für jedes Team ein Kasten. Die Aufgabe besteht darin, den eigenen Ballon mit der Hand über Kopf bis zum Kasten zu treiben, ihn auf den Kasten zu legen und dann durch daraufsetzen platzen zu lassen. Ist dies geschafft, wird mit dem nächsten Kind abgeschlagen.



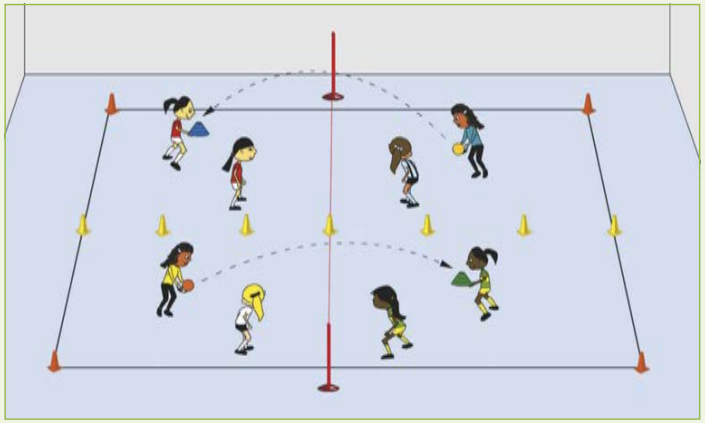
Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte			Organisatorische Hinweise
Abschlussmöglichkeit nutzen	Lücke erkennen		

4. Hütchenfangen

Beschreibung: Es spielen Zweierteams gegeneinander. Der vom Gegner mit der flachen Hand geschlagene Ball (es ist auch möglich zur Verstärkung des Handtellers einen Bierdeckel zu verwenden) wird zunächst von einem Kind mit einem umgedrehten Hütchen gefangen und dann vom Partner mit der flachen Hand über das Netz gespielt. Nach jeder Spielunterbrechung oder nach jedem Schlag werden die Spielgeräte innerhalb des Teams getauscht. Punkte werden erzielt, indem der Ball auf der gegnerischen Spielhälfte den Boden berührt.

Variante 1: Der Ball darf nicht mit der Hand aus dem Hütchen genommen werden, sondern soll direkt oder nach einmaligem Auftippen über das Netz gespielt werden.

Variante 2: Statt Hütchen bekommt jedes Team nun einen Schläger. Er muss nach jedem Schlag an den Partner weitergegeben werden, d. h. es wird abwechselnd geschlagen.



Hinweis: Das Spielfeld wird durch eine quer durch die Halle gespannte (Zauber-)Schnur markiert. Die einzelnen Felder können mit Hilfe von Hütchen und den bestehenden Linien gekennzeichnet werden.

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte			Organisatorische Hinweise
Ballbesitz kooperativ sichern	Abschlussmöglichkeit nutzen	Lücke erkennen	

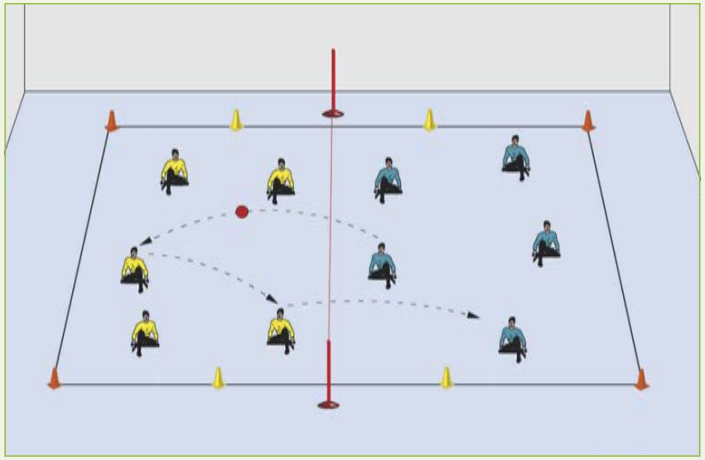
5. Sitz-Volleyball

Beschreibung: Zwei Mannschaften sitzen sich in einem Volleyball-Feld gegenüber. Zwei (oder drei) Kinder pro Team befinden sich in einer Vorderzone (durch Hütchen oder Linien markiert) und drei (oder vier) in der Hinterzone. Ziel ist es, den Ball nach Überqueren des Netzes in der Hinterzone zu fangen. Danach wird der Ball zu den Kindern in der Vorderzone geschlagen. Nur die Kinder in der Vorderzone dürfen den Ball wieder über das Netz in die gegnerische Hinterzone schlagen. Berührt der Ball in der Hinterzone den Boden, gibt dies einen Punkt für den Gegner.

Hinweise: Je höher das Netz, desto länger ist der Ball in der Luft und desto langsamer das Spiel. Zu Beginn kann der Ball erst einmal geworfen werden. Innerhalb der Teams sind max. vier Pässe erlaubt. Die Bälle dürfen nur von unten nach oben geschlagen werden.

Variante 1: Es wird mit zwei Bällen gespielt.

Variante 2: Alle Schüler stehen. Der Ball soll dreimal im eigenen Feld gespielt werden, bevor er auf die andere Seite geworfen wird. Nachdem der Ball auf die andere Spielfeldseite geworfen wurde, muss die ganze Mannschaft die Grundlinie berühren und wieder zu den Positionen zurückkehren.



Hinweis: Das Spielfeld sollte zweimal aufgebaut werden. Die Abbildung zeigt ein exemplarisches Feld.

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte		Organisatorische Hinweise
Phase 3		
Abschlussmöglichkeit nutzen	Ballabgabe kontrollieren	

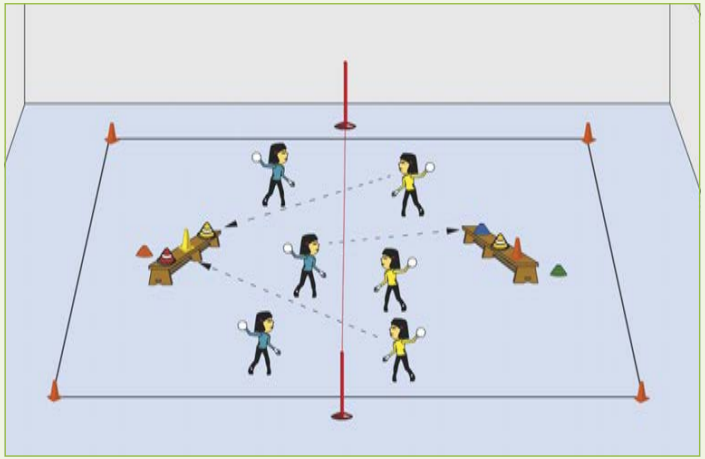
6. Treffer-Ball – nur für die Doppelstunde

Beschreibung: Zwei Teams stehen sich in zwei Spielfeldern gegenüber. Die Felder sind durch eine Bank und/oder eine gespannte Zauberschnur geteilt. Ziel ist es, die Gegenstände von einer im gegnerischen Feld stehenden Bank zu werfen. Dabei darf die andere Spielfeldhälfte jenseits des Netzes und der Bank nicht betreten werden. Es dürfen nur Softbälle verwendet werden. Die Zauberschnur sollte nicht zu hoch befestigt werden. Das Spiel dauert so lange, bis eine Mannschaft alle Gegenstände von der Bank geworfen hat.

Variante 1: Die Bälle werden nicht mehr geworfen, sondern mit der flachen Hand von unten geschlagen.

Variante 2: Es werden zwei Trefferzonen eingerichtet. Eine im vorderen Teil des Feldes und eine im hinteren Feldbereich.

Variante 3: Die Kinder können Bonuspunkte erzielen, indem sie mit Würfen unter der Schnur die gegnerischen Kinder an den Beinen treffen.



Hinweis: Die Abbildung zeigt ein exemplarisches Feld.

Doppelstunde 23 – Basketball 1

Material	Elementare basketballspezifische Taktik- und Technikbausteine	
24 Basketbälle, 4 Bänke, mehrere Hütchen und Kästen	Ball zum Ziel (Korb) bringen	Ballführen (Prellen) Ball zuspielen (Passen – Hand)
	Körbe erzielen	Korbwurf (Positionswurf)

Kompetenzen

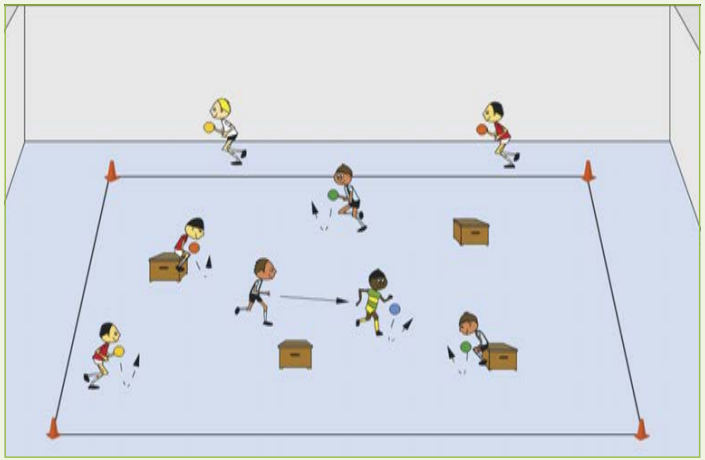
Überfachlich: Motiviert zum Leisten, Zutrauen zum eigenen Handeln, angemessener Umgang mit Misserfolg
Prozessbezogen: Kooperieren und Verständigen, Wettkämpfen und Leisten

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische Hinweise
Phase 1	
Ballbesitz individuell sichern	

1. Rettungsinseln

Beschreibung: Jedes Kind bekommt einen Ball und dribbelt mit diesem über das Spielfeld. Auf dem Feld werden kleine Kästen als „Rettungsinseln" verteilt. Auf diese können sich die Dribbler vor dem Fänger (dieser hat keinen Ball) retten, d. h. wer dribbelnd auf einem Kasten sitzt, kann nicht gefangen werden. Sollte ein Kasten besetzt sein, so muss das sitzende Kind den Kasten für das neu angekommene Kind räumen. Wer abgeschlagen (gefangen) wurde, begibt sich auf den Seitenstreifen außerhalb des Spielfeldes und übt Dribbling-Tricks bis das Spiel von neuem beginnt. Der Fänger wird mehrfach gewechselt. Welcher Fänger ist der erfolgreichste?

Variante: Die Gefangenen müssen einen vorher aufgebauten Parcours durchdribbeln und, wenn sie diesen fehlerfrei (ohne den Ball zu verlieren) passiert haben, dürfen sie wieder in das Spielfeld zurück.

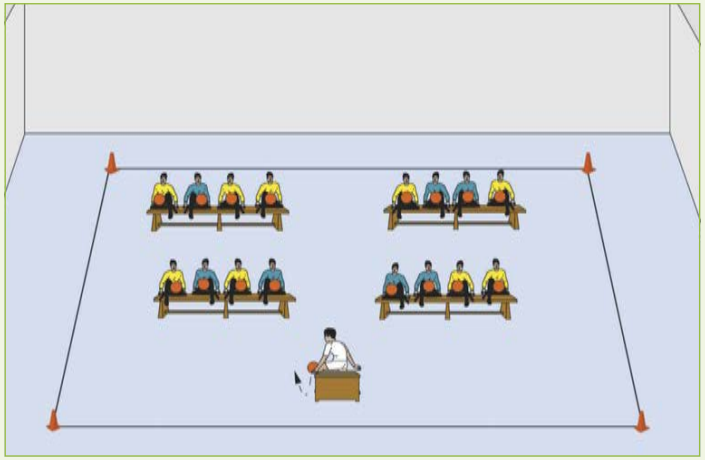


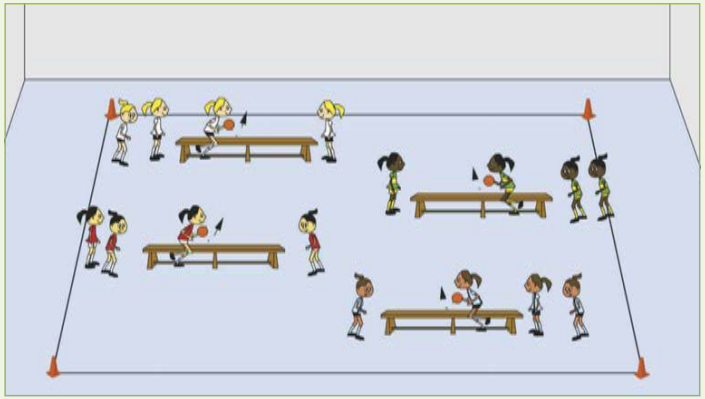
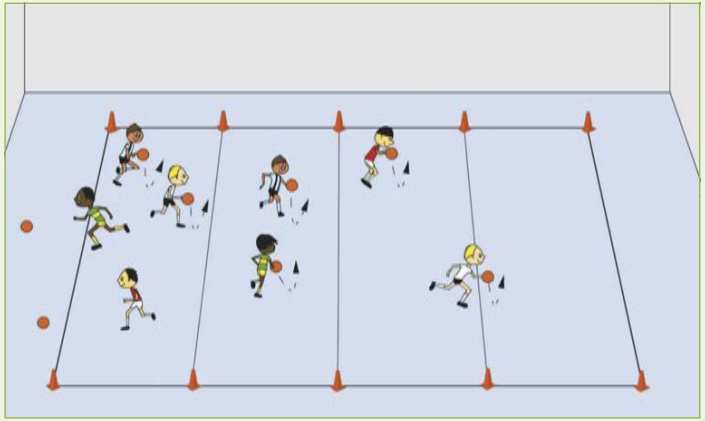
Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische Hinweise
Ballbesitz individuell sichern	

2. Ballbehandlung Dribbling

Beschreibung: Mehrere Bänke werden (leicht versetzt) längs in der Halle verteilt. Jedes Kind hat einen Ball und jeweils vier bis sechs Kinder sitzen auf einer Bank. Der Lehrer sitzt vor den Kindern auf einem kleinen Kasten und macht ihnen verschiedene Übungen zum Thema Dribbling vor:

- Den Ball dribbeln mit einer Hand, ohne ihn aufzufangen.
- Den Ball neben den Beinen dribbeln. Auf Signal erfolgt ein Handwechsel.
- Den Ball auf Signal unter den Beinen durchdribbeln.
- Den Ball auf Signal fest aufprellen und auf der anderen Seite der Beine weiterdribbeln.
- Ball ganz fest (laut)/ganz leicht (leise) dribbeln.
- Alle Kinder dribbeln mit rechts und rutschen dabei im Sitzen nach links bis zum Ende der Bank. Wer am Ende der Bank angekommen ist, steht auf und dribbelt hinter der Bank zum anderen Ende und setzt sich dort wieder hin. Welches Team sitzt nach drei Durchgängen wieder als erstes in der richtigen Reihenfolge auf der Bank?



Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische Hinweise
Phase 2	
Ballbesitz individuell sichern	
3. Pendel-Staffel – nur für die Doppelstunde **Beschreibung:** Es werden vier Gruppen gebildet. Die Kinder jeder Gruppe stehen neben der Bank. Kind 1 läuft neben der Bank und dribbelt den Ball auf der Bank auf die andere Seite zu Kind 2, übergibt dort den Ball. Kind 2 läuft dribbelnd auf die andere Seite und gibt den Ball Kind 3 usw. Welches Team steht am schnellsten wieder in der Ausgangsposition? **Variante 1:** Der Ball muss nun seitlich, rückwärts, mit der schwachen Hand gedribbelt werden. **Variante 2:** Die Kinder laufen auf der Bank und dribbeln den Ball neben der Bank.	
Ballbesitz individuell sichern / Abschlussmöglichkeit nutzen	
4. Kaiserball – nur für die Doppelstunde **Beschreibung:** Ein Spielfeld wird in vier Zonen eingeteilt. Alle Schüler dribbeln ihre Bälle in Zone 1 und versuchen, den Ball der anderen mit der freien Hand ohne Körperkontakt und ohne eigenen Ballverlust, herauszuspielen. Das Kind, dem dies gelingt, darf in der nächsten Zone weiterdribbeln usw. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Kind als erstes in Zone 4 dribbeln darf. **Variante 1:** Zwei Mannschaften werden gebildet und die Kinder versuchen, nur dem gegnerischen Team den Ball rauszuspielen. Gewonnen hat das Team, das entweder nach einer bestimmten Zeit die meisten Kinder in Zone vier hat oder von dem als erstes ein Kind Zone 4 erreicht hat. **Variante 2:** Es wird mit Auf- und Abstieg gespielt, d. h. wenn einem Kind z. B. in Zone 3 der Ball rausgespielt wurde, muss es in Zone 2 zurück.	 **Hinweis:** Die Zonen können unterschiedlich groß sein.

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische Hinweise

Phase 3

Ballbesitz individuell sichern			

5. Basketball-Biathlon

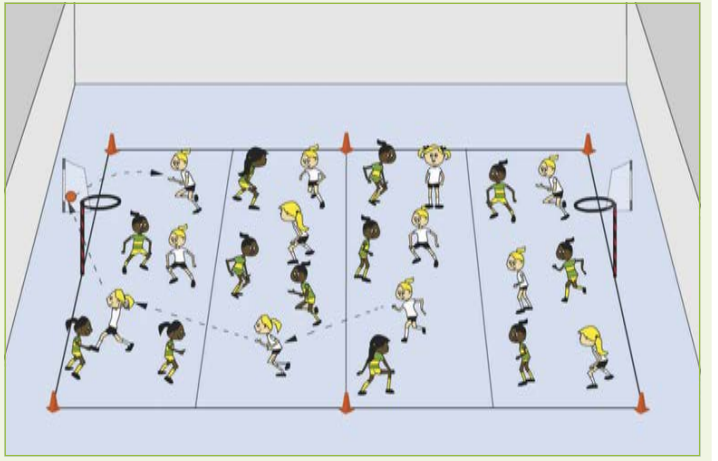
Beschreibung: In Staffel-Form spielen vier Mannschaften auf zwei Körbe gegeneinander. Neben jedem Korb stehen zwei Mannschaften. Der erste Läufer hat einen Ball. Er dribbelt mit dem Ball zum gegenüberliegenden Korb und hat dort drei Wurfversuche. Für jeden nicht getroffenen Wurf muss eine Strafrunde (in der Spielfeldmitte durch Hütchen markiert) gedribbelt werden. Der Ball wird zum nächsten Läufer gepasst. Das Team gewinnt, das als erstes fertig ist.

Überzahl kooperativ herausspielen	Ballbesitz kooperativ sichern	Anbieten und Orientieren	Lücke erkennen

6. Brettball

Beschreibung: Zwei Mannschaften werden gebildet. Jeder Mannschaft wird ein Basketballkorb zugewiesen. Das Spielfeld wird in vier Zonen aufgeteilt. In jeder Zone stehen jeweils drei Kinder. Der Ball soll in Richtung des gegnerischen Korbs vorgespielt werden. Die Mannschaft kann einen Punkt erzielen, indem ein Kind den Ball an das Brett wirft und der Ball danach den Boden berührt. Nach Punktgewinn bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball. Es wird körperlos gespielt.

Hinweis: Zu Beginn ist es möglich, die angreifende Mannschaft in der Angriffszone in Überzahl spielen zu lassen.

Variante 1: Es wird ohne Zonen gespielt.

Variante 2: Der Abpraller ergibt nur dann einen Punkt, wenn ein Mitspieler ihn fangen kann.