

 Auer

e book

Sieghart Hofmann

***Fundgrube Sportunterricht:
Kleine Spiele***

1.–4. Klasse

80 x Kompetenzen wie Koordination,
Kondition und Kooperation fördern

Für die Hinweise und Ratschläge gilt mein besonderer Dank Arno Zeuner!

© 2015 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Unterricht zu nutzen. Downloads und Kopien dieser Seiten sind nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Satz: Druckerei Joh. Walch, Augsburg

ISBN: 978-3-403-37321-6
www.auer-verlag.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
1 Einleitung	7
1.1 Kleine Spiele – zwischen Wettkämpfen und Spielen	7
1.2 Methodische Aspekte	9
1.3 Wie man sich im Buch zurechtfindet	13
2 Laufspiele	15
2.1 Fangspiele ☞	17
2.2 Platzsuchspiele/Wettläufe ☞	26
2.3 Staffeln ☞☞	46
3 Ballspiele ⚽	66
4 Spiele mit verschiedenen Materialien ⚙	93
5 Spiele zur Wahrnehmungsförderung 🧠	112
6 Partner- und Fitnessübungen ✂	124
7 Wettbewerb 🏆	136
8 Kontaktspele 🤝	140
Verzeichnis der Spiele mit Anwendungsbereichen	144
Literatur	148

Vorwort

Kleine Spiele gehörten zu den Vorläufern des heutigen Sportunterrichts und erfuhren bereits durch Klassiker wie GutsMuths und Jahn beeindruckende Charakterisierungen. Als Standardwerk für die neuere Zeit ist das Buch Kleine Spiele von Erika und Hugo Döbler anzusehen (Erstauflage 1963 bis zur wiederholt überarbeiteten und erweiterten 22. Auflage 2003). Auch heute sind Kleine Spiele aus dem Schul-, Vereins- und Freizeitsport nicht wegzudenken. Ein Beweis dafür ist ihre ständige Anreicherung durch neue Spiele und Variationen. Bewegungsspiele in Form der Kleinen Spiele gehören u. a. zu den prägenden Erlebnissen im sportiven Leben junger Menschen. Ihre verführerischen Elemente regen Kinder und Jugendliche oft spontan an, sich zu bewegen und sich dabei auch anzustrengen.

Nach Döbler/Döbler (1994, 20/21, 29/30) weisen Kleine Spiele vor allem folgende Merkmale auf: „Sie enthalten den Wettkampfgedanken und sind durch das Ungewisse des Ausgangs fesselnd; sie haben vereinbarte Spielregeln, in deren Grenzen motorisch ungebundenes Handeln und selbstständiges Entscheiden möglich sind; sie reizen zu höchstem Einsatz bei gleichzeitiger Freude am Spiel; sie zeichnen sich durch Vielfalt und Abwechslungsreichtum aus; sie können unter einfachsten Bedingungen verwirklicht werden; sie verlangen meist keine besonderen Fertigkeiten, sind schnell erlernbar und können beliebig oft wiederholt werden; sie ermöglichen häufig Gruppenwettbewerbe, mitunter aber kämpft jeder Schüler für sich allein; sie haben eine belebende Wirkung beim Sporttreiben und setzen vielfältige Entwicklungsreize, von denen die Schulung körperlicher Fähigkeiten und das soziale Lernen einen besonderen Stellenwert erlangen.“

In der sportdidaktischen Literatur wird im Zusammenhang mit der Sachvermittlung und der Schülerorientierung das Arrangieren von Unterrichtssituationen im Sinne des „Aufschließens des Schülers für Sport und Spiel“ hervorgehoben (Zeuner 1997, 12). Die angestrebten Handlungssituationen sind mit den Kleinen Spielen sehr gut umzusetzen: *Vielfalt an Übungen/Varianten nutzen, Wahlmöglichkeiten und offene Situationen anbieten, Probleme lösen lassen, Körpererfahrungen thematisieren, Differenzieren und Individualisieren, pädagogischer Umgang mit der Leistung, soziale Situationen anregen und fördern, Vermittlung von Wissen, gemeinsamer Unterricht von Mädchen und Jungen.*

Die Anerkennung der Kleinen Spiele als Übungs-„Schatz“ für den Sportunterricht schließt ein, dass ihr Repertoire auch zu aktualisieren und zu erweitern ist.

Und so stellt sich diese Publikation die Aufgabe, Kleine Spiele als immer wieder interessantes, belebendes Übungsgut anzubieten. Ein besonderer Akzent liegt in der Orientierung auf der Variation bekannter und evtl. auch häufig praktizierter Kleiner Spiele und auf weniger bekannten bzw. auch relativ neuen Spielen (u. a. Spiele mit verschiedenen Materialien und zur Wahrnehmungsförderung). Varianten erweitern nicht nur die Spielidee, sondern ermöglichen auch, das Spielen zu erleichtern oder zu erschweren, und eröffnen dadurch neue Bereiche der Anwendung des Spiels. Viele Spiele sind aus der Literatur und der Sportpraxis übernommen, modifiziert und erweitert, sodass diese Sammlung viele Ideengeber hat. Der größte Teil der aufgeführten Kleinen Spiele wurde im Rahmen der Praxisausbildung von Lehramtsstudenten und z. T. im Sportunterricht im Verlauf der letzten 20 Jahre eingesetzt und hat sich im Sinne nachfolgender kurz behandelter Merkmale und methodischer Anmerkungen bewährt.

Die Spiele sind auf den Sportunterricht der Klassen 1 bis 4 ausgerichtet, bieten sich aber auch für die Ganztagschule, den Sportförderunterricht, Sport-Arbeitsgemeinschaften, Sportnachmittage und für nachfolgende Klassenstufen an. Grundschul Kinder haben im Allgemeinen ein großes Bewegungsbedürfnis, verbunden mit dem Drang, sich auszuprobieren und zu wetteifern. Besonders in diesem Alter wirken kindgerecht vermittelte Bewegungsspiele positiv und nachhaltig auf die Einstellung zu Bewegung, Spiel und Sport. Kleine Spiele sind wesentliche Inhalte des Sportunterrichts und in der Regel auch ohne besondere Vorbereitung einsetzbar. Die Spielbeschreibungen sind als Empfehlungen zu verstehen, die entsprechend den konkreten Bedingungen und Zielen einzusetzen und zu ändern sind. Verstehen Sie die Spielesammlung als Anregung zur selbstständigen und schöpferischen Umsetzung und Erweiterung von Kleinen Spielen, als ein zu nutzender Spielraum zum freudvollen und effektiven Gestalten des Unterrichts.

Ob Kleine Spiele von den Schülern angenommen werden, ist zwar auch von „altersgemäßen“ Inhalten und ihrer schülerorientierten Vermittlung abhängig, aber noch mehr von einer positiven Spiel- und Lernatmosphäre in der Klasse. Eine besonders gute Einstellung der Schüler kann in der Grundschule vorausgesetzt werden.

In der 1. Klasse gilt es, an Erfahrungen im Vorschulalter anzuknüpfen und im Rahmen einer vielseitigen Bewegungs- und Spielerziehung das Bewegungs- und Sozialverhalten zu erweitern. Wichtige Akzente sind der Reiz zunehmenden Bewegungskönnens und die Freude am gemeinsamen Handeln. Die unmittel-

bare Freude am Sporttreiben ist das vordergründige Ziel. Über unkomplizierte Kleine Spiele mit wenigen Regeln sollen Gewohnheiten entwickelt werden, die eine gewisse Sicherheit im sportiven Lebensalltag geben können. Die noch relativ geringen und teilweise sehr differenzierten Bewegungs- und Sozialerfahrungen verlangen von dem Lehrer¹ eine konsequente Unterrichtsführung, die alle Schüler einbindet und individuelles Handeln zulässt.

Im Rahmen der weiterhin anzustrebenden vielfältigen Bewegungs- und Spiel-erziehung wird in den Klassen 2 bis 4 zunehmend das Repertoire der Kleinen Spiele erweitert, u. a. durch Varianten bekannter und durch neue Spiele. Aufgrund der größeren Bewegungserfahrung und Selbstständigkeit der Schüler sind mehr Ansätze zur Ausgestaltung der Kleinen Spiele und zur Mitgestaltung durch die Schüler gegeben.

Die im Buch ausgewiesenen Kleinen Spiele können im Allgemeinen in den Klassen 1 bis 4 eingesetzt werden. Nur für die 1. Klasse erscheinen einige Spiele nicht oder nur bedingt geeignet. Diese Spiele sind in dem Verzeichnis auf S. 144 ff ohne Symbol zu erkennen. Dort erhalten Sie einen Überblick, welche sportlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie Verhaltenseigenschaften durch das Spiel besonders angeregt werden. Wie Sie mit diesem Buch arbeiten können, erfahren Sie im Kapitel 1.3 auf S. 13 ff.

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Lehrer immer auch Lehrerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Schüler und Schülerin etc.

1 Einleitung

1.1 Kleine Spiele – zwischen Wettkämpfen und Spielen

Wettkämpfe und Spiele verfügen im Wesentlichen über ähnliche Merkmale. Kleine Spiele „pendeln“ mehr oder weniger zwischen diesen beiden Formen des Sporttreibens. Hinsichtlich der Literatur wird vor allem auf Döbler/Döbler (1994) und Seybold (1959, 1972) Bezug genommen, die Grundlegendes zu (Kleinen) Spielen schon zu frühen Zeiten der modernen Sportwissenschaft publiziert haben. Folgende Merkmale sind für (Kleine) Spiele charakteristisch:



Spannung

Es gibt mehrere Elemente, die Spannung, Aufregung und Emotionalität bewirken, im Wesentlichen aber ist es wohl der wechselnde Verlauf und der ungewisse Ausgang. „Der Ausgang des Wettkampfs muss *offen* sein. Auf ihn muss man wetten können.“ (Ehni 1985, 281) Das kommt vor allem jüngeren Schülern entgegen, die ein natürliches Verlangen nach Wettbewerbssituationen haben, sich messen und vergleichen wollen.

Das Miteinander und Gegeneinander, die Attraktivität der zu lösenden Aufgaben und die damit verbundenen Überraschungen lassen mitunter eine Spielfreude aufkommen und das Ergebnis, das durch die Schüler ohnehin erkennbar ist, weniger bedeutsam erscheinen.



Regeln

Regeln konkretisieren die Spielidee und schaffen eine Ordnung, an die sich alle zu halten haben und ohne die Kleine Spiele nicht stattfinden können. Sie verlangen ehrliches Spielen, niemand darf sich unerlaubte Vorteile verschaffen. Dafür haben Spielleiter und (Schüler-)Schiedsrichter zu sorgen. Spielregeln werden vom Lehrer festgelegt bzw. sind mit den Schülern vereinbart und nach Bedarf zu ändern. Aus pädagogischer Sicht ist der einsichtige Umgang mit den Spielregeln von Bedeutung.



Chancengerechtigkeit

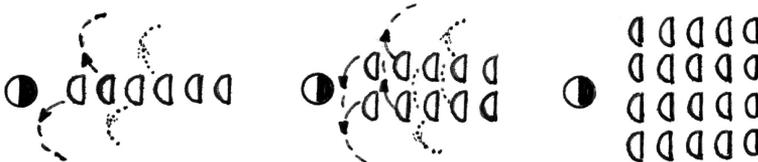
Da das Spiel vor allem dann spannend bleibt, wenn der Ausgang ungewiss ist, müssen alle Schüler und Schülergruppen die Möglichkeit auf ein gutes Abschneiden haben. Das verlangt eine durchdachte, vorbereitete **Gruppenbildung**. Sie ist von Bedeutung für die Bereitschaft zum Spiel und für das Verhalten im Spiel. Ein gutes, abwechslungsreiches Spiel entwickelt sich mit einem guten

1 Einleitung

Gegner. Der Lehrer ist aufgrund der Kenntnisse über das Leistungsvermögen und die emotionalen Bindungen seiner Schüler prädestiniert, ausgeglichene Mannschaften zu bilden. Sie können z. B. nur die Namen der Schüler nennen, die in den Spielergruppen über längere Zeit zusammenbleiben sollten, weil sich Verständnis und gegenseitige Hilfe besser herausbilden können.

Eine Wahl im Unterricht (durch Sie oder einen Schüler) hat den Nachteil, dass immer einige Schüler erst am Schluss gewählt oder zugeordnet werden. Diese Gruppenbildung sollte nur gelegentlich vorgenommen werden. Relativ schnell und unkompliziert können auch mal Gruppen gebildet werden, deren Zusammensetzung dem Zufall überlassen bleibt:

- Die einfachste und wohl auch gebräuchlichste Möglichkeit der Bildung von Mannschaften ist das Abzählen zu zweit, zu dritt, zu viert entsprechend der angestrebten Anzahl an Gruppen. Das Abzählen durch Sie mit Wechsel der Zählweise (z. B. 1, 2, 3, 4 – 4, 3, 2, 1) unterbindet das Sich-Einordnen einiger Schüler, um in eine bestimmte Mannschaft gewählt zu werden.
- Eine Bewegungsaufgabe wird so beendet, dass die gewünschte Anzahl an Gruppen für das nächste Spiel gegeben ist (z. B. Spiel-Nr. 11 „Banksitzen“ oder 15 „Freunde treffen“ mit 5 oder 6 Schülern).
- Jeder Schüler zieht ein Los oder hebt eine verdeckt liegende Skat-, Symbol-, Zahlen- bzw. Farbkarte auf. Entsprechend den Losen, dem Spielkartenblatt, Symbolen, Zahlen oder Farben bilden sich die Gruppen.
- Jeder Schüler nimmt sich ohne optische Kontrolle ein Smarty, die Farbe bestimmt die Zuordnung zur Gruppe.
- Die Schüler gehen auf Sie zu und werden jeweils abwechselnd nach links und rechts zum Gehen im Kreis geschickt. Beim ersten Treffen sind es 2 Gruppen. Wenn die Paare nochmals nach links und rechts geschickt werden, ergeben sich beim nächsten Treffen 4 Gruppen (die Schüler in einer Reihe sind eine Gruppe).



- Sie teilen beim Betreten der Halle bzw. in der Halle gezielt oder nach dem Zufallsprinzip farbige Spielerwesten oder Spielbänder aus. Diese können auch zu Beginn der Stunde in der Halle ausgelegt sein und jeder Schüler holt sich eine Weste bzw. ein Band.

- Sie nennen Geburtsmonate oder den Anfangsbuchstaben von Vornamen oder Namen (mit einigen Zuordnungen am Schluss werden unterschiedliche Gruppenstärken ausgeglichen).
- Die Einteilung erfolgt aufgrund der Kleidung der Schüler (hell, dunkel, bunt).



Fairness, soziales Lernen

Das Einhalten der Spielregeln, der mögliche Körperkontakt, vor allem aber das gemeinsame Wirken in heterogenen Gruppen sind Anlässe für soziales Lernen. Gruppenwettbewerbe nennt Seybold pädagogische Wettkampfformen, „*bei denen leistungsstarke und leistungsschwache Schüler im Bemühen um eine gemeinsame Leistung vereint sind*“ und Toleranz und Rücksichtnahme gefordert und gefördert werden. (Seybold 1959, 92) Beim Gegeneinander sind „bescheidene Sieger“ und „selbstbewusste Verlierer“ gefragt. Es sind vor allem der Spielgedanke und die Spielregeln und die sich daraus ergebende Notwendigkeit der Abstimmung von Handlungen, die die Schüler erkennen lassen, dass ein lebendiges Spiel ohne ordentliches Verhalten zu den Mitspielern und Gegnern nicht möglich ist. Kleine Spiele mit ihren offenen Handlungen bieten vielfältige Bewährungssituationen, in denen Fairness und gegenseitige Unterstützung gefordert sind. Auch Ordnung und Disziplin werden eher anerkannt, weil offensichtlich ist, dass sie für ein gemeinsames Spiel wichtig sind.

1.2 Methodische Aspekte

Nachfolgend wird auf Methodisches eingegangen, das weitgehend auch von Döbler/Döbler thematisiert worden ist.



Platzierung im Stundenverlauf

- Im einleitenden Teil der Stunde dienen Kleine Spiele der Erwärmung, dem Befriedigen des Bewegungsbedürfnisses, dem Herstellen der Übungsbereitschaft und dem Vermeiden von Monotonie in der Übungsauswahl. Dabei ist die Vielfalt der Kleinen Spiele zu nutzen, für einen abwechslungsreichen und bewegungsintensiven Unterricht. Als Nebeneffekt sind die Schüler im weiteren Stundenverlauf oft ruhiger und konzentrierter.
- Im Hauptteil werden Kleine Spiele zur zielgerichteten Schulung körperlicher Fähigkeiten und sportlicher Fertigkeiten (Werfen, Fangen, Spielfähigkeit) eingesetzt, u. a. auch als Spielstunden. Dabei werden in der Regel längere Spiel- und Bewegungszeiten angestrebt, um Entwicklungsreize zu setzen.

1 Einleitung

- Im Schlussteil tragen Kleine Spiele zur körperlichen und emotionalen Beruhigung und zum freudvollen Abschluss der Sportstunde bei und verstärken die Erwartung und Neugier auf nachfolgende Sportstunden.
- In Doppelstunden bieten verschiedene Kleine Spiele Abwechslung und ermöglichen eine freudvolle Auflockerung zwischen anderen Übungsteilen.



Vorüberlegungen

Vorüberlegungen sind für einen zielgerichteten und störungsfreien Einsatz der Spiele notwendig. Ausgerichtet auf die angestrebte Wirkung und abgestimmt auf die jeweilige Klasse und die örtliche Möglichkeit, ist das Spiel auszuwählen und das methodische Vorgehen zu planen. Weil Kleine Spiele von den Schülern besonders angenommen werden und somit eine verstärkte Mitarbeit zu erwarten ist, sind sie – neben der ganzheitlichen Wirkung auf die Persönlichkeit – zur zielgerichteten Entwicklung körperlicher Fähigkeiten, zur Fertigkeitsschulung und zum sozialen Lernen zu nutzen. Unterstützend wirken lernfreundliche Rahmenbedingungen, wie die Vorbereitung des Spielfeldes, der Spiel- und Hilfsgereäte (u. a. Markierungskegel, Spielerwesten), sowie effektive Einteilungs- und Aufstellungsformen. Erst ein gekanntes Spiel macht so richtig Spaß. Deshalb sind Wiederholungen und Varianten sinnvoll, weil die Schüler u. U. erst dadurch den Spielgedanken richtig erfassen und das Spiel mit Spielwitz ausgestalten können. Es sind oft kleine Unzulänglichkeiten, die mitentscheidend sind, ob ein Spiel bei den Schülern ankommt oder nicht. Deshalb sollte stets nach den folgenden Grundsätzen gehandelt werden:

- Nutzen Sie Anschauungsmaterialien (Tafel) zur Vermittlung von Aufstellungsformen, Spielfeldbegrenzungen, Geräteanordnungen, Lauf- und Ballwegen, zur Organisation des Spiels und zur Unterstützung des Spielgedankens.
- Demonstrieren Sie oder lassen Sie demonstrieren, planen Sie evtl. einen Probeversuch ein, wiederholen Sie bei Bedarf das Gesagte.
- Beziehen Sie die Schüler in die Vorbereitung und in den Unterricht mit ein, auch sportbefreite Schüler durch Beobachtungs- und andere kleine Aufgaben (z. B. als Zähler bzw. Schreiber von Punkten).
- Positionieren Sie sich so, dass ein guter Überblick gegeben ist, dass alle Schüler Sie sehen und hören können und mögliche Störquellen im Rücken der Schüler sind.
- Vermitteln Sie das Wesentliche zum Spielgedanken und kommen Sie schnell zum Spiel.
- Motivieren Sie und appellieren Sie u. U. zur Fairness und zum Miteinander.



Schulung körperlicher Fähigkeiten

Kleine Spiele beanspruchen den ganzen Körper und schulen demzufolge verschiedene konditionelle und koordinative Fähigkeiten. So gibt es Spiele, die betont konditionelle Fähigkeiten (Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft) und/oder bestimmte koordinative Fähigkeiten² schulen. Um eine Bewegungsförderung zu erreichen, ist im Rahmen einer ausreichenden Bewegungszeit eine größtmögliche individuelle Bewegungszeit anzustreben.

- Verlieren Sie also keine Übungszeit durch ständig neues Wählen! Lassen Sie Mannschaften über längere Zeit bestehen!
- Bevorzugen Sie vor allem in der Stundeneinleitung Laufspiele, bei denen viele bzw. möglichst alle Schüler in Bewegung sind!
- Bilden Sie relativ kleine Mannschaften von 4–6 Schülern!
- Lassen Sie keine Schüler ausscheiden!



Ingangsetzen und Inganghalten von Kleinen Spielen

Der Lehrer ist dafür verantwortlich, dass seine Schüler sich an interessanten und lösbaren Bewegungsaufgaben motivieren können und spielen wollen. Bereits oben genannte Hinweise werden hier nicht wiederholt, auf einige wichtige Punkte sei an dieser Stelle aber verwiesen:

- Bereiten Sie die Spiele möglichst vor Beginn des Unterrichts für die Schüler sichtbar vor! Das schafft Vorfreude bzw. hat Aufforderungscharakter.
- Stellen Sie Regeln nach dem Prinzip „So viel wie nötig, so wenig wie möglich!“ auf! Wenige und überschaubare Regeln werden eher akzeptiert, erleichtern das Einhalten der Vorgaben und fördern den Spielfluss!
- Führen Sie sich wiederholende Begriffe frühzeitig ein (z. B. die Aufstellungsformen Reihe, Linie, Gasse, Kreis/Innenstirnkreis usw.)!
- Stellen Sie unter Wettbewerbsbedingungen nur solche Aufgaben, die von allen Schülern gelöst werden können!

2 Nach Hirtz (1985) werden 5 fundamentale koordinative Fähigkeiten unterschieden:

- komplexe Reaktionsfähigkeit (schnelle und zweckmäßige Einleitung und Ausführung kurzzeitiger Bewegungen auf ein Signal),
- räumliche Orientierungsfähigkeit (Bestimmung und zieladäquate Veränderung der Lage und Bewegung des Körpers im Raum),
- kinästhetische Differenzierungsfähigkeit (Realisierung von genauen und ökonomischen Bewegungshandlungen),
- Gleichgewichtsfähigkeit (Halten bzw. Wiederherstellen des Gleichgewichts bei wechselnden Umwelteinflüssen, zweckmäßige Lösung motorischer Aufgaben auf kleiner Unterstützungsfläche oder bei labilen Gleichgewichtsverhältnissen),
- Rhythmisierungsfähigkeit (Erfassen, Speichern und Darstellen von vorgegebenen zeitlich-dynamischen Gliederungen).

1 Einleitung

- Spielen Sie zu Beginn mit oder setzen Sie aufgeweckte Schüler ein, damit das Spiel schnell in Gang kommt!
- Wählen Sie ein kurzes Startkommando „fertig, los“ oder „fertig, ab“!
- Setzen Sie die Pfeife wenig ein, damit der Pfiff ein besonderes Signal bleibt (z.B. Spielabbruch, um Regeln zu verdeutlichen).
- Vermeiden Sie unnötige Spielpausen, denn sie sind oft Störquellen!
- Schaffen Sie Anreize durch Änderungen der Regeln, Wertungen, Zeitvorgaben, Spielfeldgröße sowie Lauf- und Ballwege! Setzen Sie unterschiedliche Spiel-, Wurf- und Fanggeräte ein! Fordern und fördern Sie die Mitarbeit (Ideen, Vorschläge) der Schüler!
- Achten Sie auf Ehrlichkeit, auf eine gute Kooperation leistungsstärkerer und leistungsschwächerer Schüler sowie auf faires Verhalten bei Gewinnern und Verlierern!
- Setzen Sie ein bestimmtes Spiel nicht so lange ein, bis die Spielfreude nachlässt! Führen Sie rechtzeitig Varianten und neue, andere Kleine Spiele ein! Berücksichtigen Sie hierbei die Vorschläge Ihrer Schüler!
- Die Gewinnchancen einer Gruppe dürfen durch extrem leistungsschwache Schüler nicht entscheidend beeinträchtigt werden – sie erhalten leichtere oder andere Vorgaben.
- Kleine Spiele brauchen nicht immer Wertungen und Sieger, zumal, wenn das Ergebnis eindeutig ist. Schüler wetteifern auch so.



Erleben persönlicher Erfolge

Durch ihre weitgehend für alle lösbaren und stimulierenden Anforderungen geben Kleine Spiele jedem Schüler die Chance zum Erleben persönlicher Erfolge. Auch das freie Spielen ist stets verbunden mit Können-Wollen und Leisten-Wollen. Leistungsstreben und Sich-vergleichen-Wollen gehören zum Spiel. Kinder haben ein ganz natürliches Verlangen nach Vergleichen und nach Wettbewerbssituationen. Störend sind oft überzogene und zusätzliche Wertungen von außen. Wenn Schüler sich am Spiel oder am Wettbewerb (z. B. bei den Staffeln) mit Begeisterung und mit sichtbarer Anstrengung beteiligen und das Ergebnis für alle offensichtlich ist, wozu braucht man noch zusätzliche Wertungen (Punkte und Gewinner) durch den Lehrer? Überzogene Wertungen und Wettbewerbsformen stören oft mehr, als sie helfen, und können zu einem Leistungsdruck führen, der das ungezwungene Mit- und Gegeneinander behindert sowie Frust und Streit aufkommen lässt. Wichtig ist, dass *Sieg und Niederlage* nicht überbewertet, *Fairness und Miteinander* hervorgehoben werden sowie *Anstrengungsbereitschaft und die individuelle Leistung* und deren *Verbesserung* ausreichend Beachtung finden.

Den unterschiedlichen Voraussetzungen der Schüler wird entsprochen, wenn eine sportliche Leistung sowohl als *erfolgreiche* als auch als *bestmögliche Bewältigung* einer Bewegungsaufgabe verstanden wird. Bewegungserfahrungen besitzen einen hohen Anteil an Sozialerfahrungen, d. h. sie beeinflussen das Selbstvertrauen, die Kommunikations- und die Kooperationsbereitschaft. Gerade die Kleinen Spiele geben Schülern die Gelegenheit, sich relativ frei und unbekümmert mit anderen zu vergleichen und auseinanderzusetzen. Aber auch im Spiel brauchen Kinder erwachsene Vorbilder, an deren Einstellungen und Haltungen sie sich orientieren können. Sie sollen erleben, wie man fair und offen miteinander umgeht, wie man mit Stärken und Schwächen, mit Erfolg und Misserfolg, mit Sieg und Niederlage zurechtkommt. Kein Lehrer kann sich dieser Wirkung entziehen!

1.3 Wie man sich im Buch zurechtfindet

Die **Spielbeschreibungen** sind immer gleich aufgebaut:

- Die Spiele bzw. Spielkomplexe sind mit fortlaufenden Nummern versehen.
- Einleitend zu den Bereichen der Spiele sind die *Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie pädagogische Empfehlungen* zusammengestellt, die übergreifend wirksam sind.
- Piktogramme in der Kopfzeile machen den jeweiligen **Spielbereich** deutlich.



Fangspiele



Platzsuchspiele/Wettläufe



Staffeln



Ballspiele



Spiele mit
verschiedenen Materialien



Spiele zur Wahr-
nehmungsförderung



Partner- und
Fitnessübungen



Wettbewerb
„Wetten dass?“



Kontaktspiele

1 Einleitung

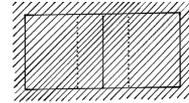
- Es schließen sich Angaben zur bevorzugten Klasse sowie zum **Platzbedarf** an. Der Platzbedarf für das Spiel mit ca. 20 Schülern wird anhand des Volleyballfeldes dargestellt (9 m x 18 m).



eine Hälfte des Feldes
oder kleiner



Volleyballfeld



größer als ein
Volleyballfeld

- Die nachfolgende Gliederung der einzelnen Spiele in *Grundgedanke*, *Materialien*, *Durchführung*, *Varianten* und *Tipps* soll Ihnen eine schnelle Übersicht ermöglichen und auftretende Unsicherheiten bei der Einführung eines Spiels begrenzen. Sie sind deshalb ausführlich dargestellt. Darüber hinaus werden z. T. für einzelne Spiele oder Varianten vertiefende Angaben geboten. **Der Schwierigkeitsgrad** wird zusätzlich mit Sternchen gekennzeichnet (niedrig = ohne Stern, mittel = *, hoch = **). Bei den **Tipps** werden übergreifend methodisch-organisatorische Hinweise für das Spiel gegeben. Der Pfeil ► kennzeichnet zusätzliche Anregungen.

Alle Angaben und Zuordnungen sind diskutabel und als Orientierung zu verstehen. In der Spielbeschreibung ist in der Regel eine Wertung ausgewiesen. Auf sie wird nur dann näher eingegangen, wenn es mehrere Wertungsaspekte gibt oder Unklarheiten bestehen könnten. Im Allgemeinen sind für Kleine Spiele zu Beginn bzw. zum Abschluss der Sportstunde 8 bis 12 Minuten zu planen. In den Spielbeschreibungen angegebene Zeiten beziehen sich auf das Spiel bis zum Rollentausch mit Wechsel der Aufgaben oder bis zur Zwischenwertung. Vielfältige Möglichkeiten zur alters- und leistungsbezogenen Differenzierung von der 1. bis zur 4. Klasse ergeben sich u. a. durch längere Spielzeiten, längere Laufwege, größere Abstände bei Zielspielen, schwerere bzw. komplexere Aufgaben. Diese Formen der Differenzierung sind in den Spielbeschreibungen nur angedeutet und von Ihnen, anhand Ihrer Kenntnisse vor Ort, zu nutzen.

2 Laufspiele

Zu den Laufspielen gehören nach Döbler/Döbler Fangspiele, Platzsuchspiele, Wettläufe und Staffeln.

- Im Kapitel 2.1 sind **Fangspiele** ausgewiesen, die das Fangen eines Mitspielers und den damit verbundenen Rollentausch beinhalten.
- Im Kapitel 2.2 sind **Platzsuchspiele und Wettläufe** eingeordnet, die das Wetteifern mit dem Laufen verbinden, aber nicht oder nur zum Teil den charakteristischen Merkmalen der Staffeln entsprechen.
- Im Kapitel 2.3 sind **Staffeln** ausgewiesen, die geprägt sind vom gruppenbezogenen Wettbewerb, dem Nacheinanderlaufen der Mitglieder der Gruppe und dem typischen Wechsel an der Startlinie.

Dem Bewegungsbedürfnis der Kinder und ihrem Interesse an Neuem kommt entgegen, wenn das Laufen mit kleinen Geschicklichkeitsanforderungen oder dem Lösen von Aufgaben verbunden wird. Der eigentliche Bewegungsantrieb ist die Attraktivität der zu lösenden Handlungsvorgabe, sind abwechselnde Situationen mit Wahlmöglichkeiten und die Offenheit des Spieldausgangs.

Laufspiele sollen zum intensiven Bewegen anregen und dabei möglichst alle Schüler einbeziehen. Wird ein Laufspiel des Inhalts wegen von den Schülern angenommen, wird die Belastung eher akzeptiert und weniger wahrgenommen. Im Spielverlauf ergeben sich immer wieder kleine Pausen zur Erholung, sodass Überbelastungen in der Regel nicht auftreten. Das Problem besteht eher darin, dass nicht für alle Schüler ausreichende Belastungsreize gesetzt werden. Durch Ändern von Regeln, durch Variieren des Bekannten oder durch ungewöhnliche Geräte und Materialien sind Interesse und Motivation für bekannte Laufspiele immer wieder neu oder verstärkt anzuregen. Laufspiele bieten sich sowohl in der Halle als auch im Freien an und sind bei altersgerechter Modifizierung für mehrere Klassenstufen geeignet.

Der Wert der Laufspiele liegt vor allem in der Entwicklung der Schnelligkeit und in der Ausdauer als ein Beitrag zur Fitness. Darüber hinaus trägt ein vielfältiges Laufen zur Bewegungssicherheit und somit zur Unfallverhütung bei. Mit dem Laufen verbundene Bewegungs- und Lösungsaufgaben lockern auf, fördern die Bewegungskoordination (besonders Reaktions-, Orientierungs- und Differenzierungsfähigkeit) und das soziale Lernen (Miteinander, Fairness und Ehrlichkeit). In einigen Spielen wird erhöhte Konzentration und taktisches Verhalten verlangt.