

A7 Auer

e book

Sebastian Hörl
Ronald Edermayr



Challenges

im Sportunterricht

Kleine Einzel- und Team-
Wettkämpfe mit viel Spaß

Wir haben uns für die Schreibweise mit dem Sternchen entschieden, damit sich Frauen, Männer und alle Menschen, die sich anders bezeichnen, gleichermaßen angesprochen fühlen. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit für die Schüler*innen verwenden wir in den Kopiervorlagen das generische Maskulinum. Bitte beachten Sie jedoch, dass wir in Fremdtexen anderer Rechtegeber*innen die Schreibweise der Originaltexte belassen mussten.

In diesem Werk sind nach dem MarkenG geschützte Marken und sonstige Kennzeichen für eine bessere Lesbarkeit nicht besonders kenntlich gemacht. Es kann also aus dem Fehlen eines entsprechenden Hinweises nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt.

In den digitalen Zusatzmaterialien sind PDF-Dateien und Excel-Vorlagen enthalten. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte der beigefügten Liesmich.txt.

© 2021 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerwelt GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der*die Erwerber*in der Einzellizenz ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Präsenz- oder Distanzunterricht zu nutzen.

Produkte, die aufgrund ihres Bestimmungszweckes zur Vervielfältigung und Weitergabe zu Unterrichtszwecken gedacht sind (insbesondere Kopiervorlagen und Arbeitsblätter), dürfen zu Unterrichtszwecken vervielfältigt und weitergegeben werden.

Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte einschließlich weiterer Lehrkräfte, für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Mit dem Kauf einer Schullizenz ist die Schule berechtigt, die Inhalte durch alle Lehrkräfte des Kollegiums der erwerbenden Schule sowie durch die Schüler*innen der Schule und deren Eltern zu nutzen.

Nicht erlaubt ist die Weiterleitung der Inhalte an Lehrkräfte, Schüler*innen, Eltern, andere Personen, soziale Netzwerke, Downloaddienste oder Ähnliches außerhalb der eigenen Schule.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Auer Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Autor*innen: Sebastian Hörl, Ronald Edermayr
Coverillustration: Ronald Edermayr
Illustrationen: Ronald Edermayr
Satz: fotosatz griesheim GmbH
ISBN 978-3-403-38543-1
www.auer-verlag.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4	Basketball – Wurf gegen Lauf	43
Teambildung	6	Basketball – Korblegerwettspiel mit Wurf	44
Fairnesswahl	6	Fußball – Würfel	45
Blindwahl mit Nummern	6	Fußball – Team-Mini-WM	46
Farbenwahl	7	Fußball – FUNino	47
Kartenwahl	7	Fußball – Kasten	48
Geburtstagswahl	8	Fußball – Stangentore	49
Speed-Wahl (Durchzählen)	8	Fußball – Teamtaktik	50
Knobelwahl für zwei Teams	9	Fußball – Über- / Unterzahl	51
Lieblingssessenswahl	9	Volleyball – Power-Volleyball	52
Augenfarbenwahl	10	Volleyball – Swedish-Volleyball	53
Begrüßungswahl	10	Tchoukball	54
Tierwahl	11	Team-Challenges: Athletik-Challenges	55
Bewegungswahl	11	Schere, Stein, Papier	55
Einzel-Challenges: Ball-Challenges	12	Staffel – drei gewinnt	56
Battles eins gegen eins	12	Staffel – Tic Tac Toe spezial	57
Giant-Table-Tennis	14	Staffel – Knobelsprint	58
Ball über die Schnur	15	Staffel – Turm von Hanoi	59
Street-Tennis-Match	16	Staffel – Poker	60
Badminton-Match	17	Staffel – Begriffe raten	61
Basketball-Shootout	18	Staffel – Memory®	62
Basketball-Schleudersitz	19	Staffel – Rückenmaler	63
Fußball eins gegen eins	20	Staffel – Mastermind	64
Fußball-Mini-WM	21	Staffel – Boccia	65
Handball-, Fußball-Elferkönig	22	Staffel – Matten	66
Handball-, Fußball-Fun-Penalty	23	Power-Mensch-ärgere-dich-nicht	67
Fußball-, Basketball-Zonendribbeln	24	Strong Man	68
Volleyball eins gegen eins	25	Capture the flag	69
Volleyball-Ringerl	26	CrossFit-Team-Battle	70
Einzel-Challenges: Athletik-Challenges	27	CrossFit-Zweierteam-Battle	71
Relativer Hochsprung	27	5 000-Meter-Weltrekord-Staffel	72
Risiko-Hochsprung	28	Frisbeegegn.	73
CrossFit-Battle	29	Turnierformen	74
Team-Challenges: Ball-Challenges	30	Kreisturnier mit unterschiedlichen Spielen	74
Giant-Table-Tennis-Doppel	30	Kreisturnier spezial	75
Ball über den Mattenwagen	31	King-of-the-Court-Teams	76
Brettball-Squash-Mix	32	King-of-the-Court-Einzel (Beat the King)	77
Kopfballspiel	33	Champions-Turnier-Einzel	78
Biathlon-Run	34	Champions-Turnier-Team	79
Völkerball – klassisch mit Variationen	35	Playzone	80
Dodgeball mit Variationen	36	Fünf-Teams-Match	81
Moorhuhnjagd	37	50-Augen-Champions-Team	82
Street-Tennis-Doppel	38	Kartenduell-Einzel	83
Teamwurf-Champions	39	Kartenduell im Team	84
Basketball-3x3	40	Losturnier	85
Basketball – Mensch-ärgere-dich-nicht	41	Ranglistenturnier	86
Basketball – Korblegerstaffel	42	Holland-Turnier für 16 Spielende	87
		Spiele-Mix-Turnier für sechs Teams	88

„Wir wollen nicht nur miteinander spielen!“

„Wir wollen ein Match machen!“

„Wir wollen gegeneinander spielen!“

„Wir wollen vergleichen, wer schneller und stärker ist und höher springen kann!“

Es ist klar, dass sich Kinder und Jugendliche im Bereich der konditionellen Fähigkeiten und bei Spielen auch einmal untereinander messen möchten. Und das ist gut so und wichtig!

Es ist aber gar nicht so leicht, pädagogisch wertvolle und trotzdem coole Sport-, Spiel- und Bewegungsaktivitäten dafür zu finden.

Denn es sollten ja Challenges sein, ...

- ... bei denen alle Spielenden Spaß haben und Gewinnen nicht so entscheidend ist;
- ... bei denen alle Spielenden möglichst viel im Einsatz sind und nicht gleich ausscheiden oder verloren haben und dann nur passiv beobachten;
- ... die einfach zu organisieren und umzusetzen sind – ohne großen Aufbau, umfangreiche Erklärungen und möglichst auch ohne Schiedsrichter*in;
- ... die vielfältige motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten mit und ohne Ball ansprechen;
- ... bei denen die Spielenden einzeln oder im Team gefordert sind.

Daher gibt es diesen Band mit jeder Menge Challenges. Wir haben über viele Jahre im schulischen Bereich sowie in der universitären Aus- und Fortbildung in Bewegung und Sport unzählige Spiel-, Wettkampf- und Turnierformen erprobt und weiterentwickelt. Und die kreativen Teambildungsvarianten sind gleich ein positiver Start in die Challenges.

Das vorliegende Praxisbuch richtet sich mit einer neuartigen grafischen Umsetzung an alle Sportlehrkräfte, Sportpädagog*innen, Freizeitbetreuer*innen und Trainer*innen.

Ein Hinweis ist uns dabei jedoch wichtig: Es ist keine Rezeptsammlung! Es sind wirklich coole Challenges, die in der Praxis super funktionieren, trotzdem kommt der Spielleitung eine große Bedeutung zu. Sie sorgt für optimale Voraussetzungen, legt geeignete Spielfelder fest und markiert diese gut sichtbar. Sie ist verantwortlich für eine sichere und hindernisfreie Spielumgebung und den Einsatz des passenden Spielmaterials. Sie bildet passende Teams und kennzeichnet diese gut sichtbar. Sie hat die didaktische Intention, worauf sie mit dieser Challenge den Fokus richten möchte. Sie passt das Spiel an die situativen und personellen Rahmenbedingungen an. Sie vermittelt die Challenge knapp, klar und einfach, um sie dann zu leiten – und im Idealfall ist die Spielleitung dann gar nicht mehr so wichtig.

Zur besseren Übersicht finden Sie bei **Idee** eine kurze Beschreibung der Challenge sowie das benötigte **Material**. Für die Variationsmöglichkeiten wird der Materialbedarf nicht extra aufgeführt.

Darunter sind Informationen zur **Gruppengröße**, zum **Platzbedarf** und zur **Zeitvorgabe** je Spiel angegeben:



Gruppengröße: Mindestanzahl der benötigten Spieler, **damit die Challenge erfolgreich absolviert werden kann**. Bei einer größeren Gruppe ist es möglich, weitere Gruppen/ Teams zu bilden. Dabei ist zu beachten, dass sich entweder der Platzbedarf erhöht oder sich die Gruppen/ Teams beim Spielen abwechseln müssen. Bei kürzeren Spielzeiten (z. B. 3 – 4 Minuten) kann ein schneller Wechsel der Gruppen/ Teams erfolgen.



Platzbedarf: Mindestplatzbedarf **für eine Gruppe**:

- **klein+**: Badmintonfeld (ca. 14 m · 7 m) oder größer
- **mittel+**: Volleyballfeld (ca. 18 m · 9 m) oder größer
- **groß+**: Basketballfeld (ca. 28 m · 15 m) oder größer



Zeitvorgabe: Dauer der Challenge inklusive Aufbau

Bei einigen wenigen Spielen ist ausnahmsweise ein etwas aufwendigerer Aufbau nötig. Diese sind mit folgendem Symbol markiert:



Einer leicht verständlichen Erläuterung der Challenge folgen **Variationsmöglichkeiten** und, wenn nötig, eine **bildliche Darstellung der Spielsituation**. Zusätzlich finden Sie bei einigen Challenges **passendes Material** im digitalen Zusatzmaterial zu diesem Band.

Die Teambildungen sind klar beschrieben und die Turnierformen zudem noch grafisch unterlegt.

Let's battle!

Sebastian Hörl und Ronald Edermayr

Fairnesswahl

Idee:

faire Teams bilden

Material:

–

Beschreibung:

Es werden so viele Kapitän*innen bestimmt, wie Teams benötigt werden. Die Kapitän*innen stellen sich der restlichen Gruppe gegenüber mit Abstand zueinander auf. Ein*e Kapitän*in hat jetzt die Aufgabe, die benötigten Teams zusammenzustellen. Anschließend darf sich der*die nächste Kapitän*in eines der gebildeten Teams aussuchen, dann der*die nächste usw. – das geht so lange, bis der*die Kapitän*in, der*die die Teams gebildet hat, das letzte Team zugeteilt bekommt. Der Kapitän, der die Teams bildet, ist also gezwungen, faire Teams zusammenzustellen, wenn er mit dem eigenen Team eine Chance haben möchte.

Blindwahl mit Nummern

Idee:

Zufallsteams mithilfe von Nummern bilden

Material:

–

Beschreibung:

Es werden so viele Kapitän*innen bestimmt, wie Teams benötigt werden. Die Kapitän*innen stellen sich mit dem Rücken zur Gruppe in einer Reihe mit Abstand zueinander auf. Die Spielenden der Gruppe bekommen alle eine Nummer (aufsteigend, beginnend mit Eins) so zugeteilt, dass die Kapitän*innen es nicht mitbekommen. Nun nennt der*die erste Kapitän*in in der Reihe eine Nummer. Wer diese Nummer hat, stellt sich leise hinter „seinen“ Kapitän. Dann nennt der*die nächste Kapitän*in eine Nummer usw. Wenn alle Nummern genannt wurden, sind die Teams gebildet.

Farbenwahl

Idee:

Zufallsteams mithilfe der Kleidung bilden

Material:

–

Beschreibung:

Alle Spielenden mit derselben T-Shirt-Farbe bilden ein Team. Bei ungleicher Teamgröße werden die übrigen Spielenden den Teams zugeteilt, deren T-Shirt-Farben möglichst ähnlich sind. Je nach Anzahl der benötigten Teams werden mehrere möglichst ähnliche Farben einem Team zugeteilt.

Variationsmöglichkeit:

Die Einteilung der Teams kann natürlich auch nach der Farbe der Sporthose bzw. der Sportschuhe erfolgen.

Kartenwahl

Idee:

Zufallsteams mithilfe von Karten bilden

Material:

- › Karten mit Symbolen (siehe Datei im digitalen Zusatzmaterial)

Beschreibung:

An jede*n Spieler*in wird verdeckt ein Kärtchen mit einem Symbol verteilt. Dabei gibt es so viele unterschiedliche Symbole, wie Teams benötigt werden: Bei fünf benötigten Teams werden also fünf verschiedene Symbole verteilt, und zwar in gleicher Anzahl. Nun bilden die Spielenden mit demselben Symbol (z. B. „Fußball“) ein Team. Bei einer ungeraden Anzahl an Spielenden haben Teams eine Person mehr oder es wird mit Wechselspieler*innen gespielt.

Variationsmöglichkeit:

Die Einteilung der Teams kann auch mit klassischen Spielkarten, Quartettkarten u. Ä. erfolgen.

Geburtstagswahl

Idee:

Zufallsteams mithilfe von Geburtstagen bilden

Material:

–

Beschreibung:

Die Spielenden werden nach ihren Geburtstagen in Teams eingeteilt. Werden zwei Teams benötigt, bilden die Geburtstagskinder des ersten Halbjahres das erste Team, die des zweiten Halbjahres das zweite Team. Bei drei benötigten Teams nimmt man die Spielenden, die in den ersten vier Monaten Geburtstag haben usw.

Bei einer ungeraden Anzahl an Spielenden in den Teams können einzelne Personen umverteilt werden.

Speed-Wahl (Durchzählen)

Idee:

Zufallsteams mit Durchzählen bilden

Material:

–

Beschreibung:

Alle Spielenden setzen oder stellen sich in eine Reihe bzw. in einen Kreis. Bei zwei benötigten Teams zählen die Spielenden laut mit „Eins“ und „Zwei“ durch: Die erste Person sagt „Eins“, die zweite sagt „Zwei“, die dritte wieder „Eins“ usw. Alle Spielenden mit der Zahl Eins bilden ein Team und alle Spielenden mit der Zahl Zwei gehören zusammen. Bei drei benötigten Teams zählen die Spielenden laut von „Eins“ bis „Drei“ durch, bei vier benötigten Teams von „Eins“ bis „Vier“ usw. Bei einer ungeraden Anzahl an Spielenden haben Teams eine Person mehr oder es wird mit Wechselspieler*innen gespielt.

Variationsmöglichkeit:

Die Zählreihenfolge wird geändert in: eins, zwei, drei – drei, zwei, eins – eins, zwei, drei ...

Knobelwahl für zwei Teams

Idee:

zwei relativ faire Teams durch Knobeln bilden

Material:

–

Beschreibung:

Alle Spielenden gehen paarweise zusammen. Bei einer ungeraden Anzahl an Spielenden wird ein Dreierteam gebildet. Die einzelnen Paare spielen nun eine Runde „Schere, Stein, Papier“ gegeneinander. Die Sieger*innen des „Schere, Stein, Papier“-Spiels bilden Team 1, die Verlierer*innen sind Team 2.

Variationsmöglichkeit:

Es müssen zwei Runden „Schere, Stein, Papier“ gewonnen werden, um in Team 1 zu kommen.

Lieblingssessenswahl

Idee:

Zufallsteams mithilfe des Lieblingssessens bilden

Material:

–

Beschreibung:

Jede*r Spieler*in nennt sein aktuelles Lieblingssessen. Dann stellen sich alle Spielenden alphabetisch nach dem Anfangsbuchstaben des ersten Worts ihres Lieblingssessens in einer Reihe auf. Hierfür dürfen sie sich untereinander absprechen. Wenn alle stehen, nennt jede*r zur Kontrolle noch einmal sein*ihr Lieblingssessen. Je nach Anzahl der benötigten Teams können die Gruppen durch Abzählen eingeteilt werden, die ersten vier, die nächsten vier usw.

Variationsmöglichkeit:

Die Spielenden können auch nach ihrem Lieblingsurlandsland, ihrem Lieblingsauto oder ihrer Lieblingsserie usw. befragt werden.