LEVELBALL IN DER GRUNDSCHULE

Creative-Commons-Lizenz Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Autoren: Elena Rosellen, Yannik Velthaus

Übersicht

- **Unterrichtsidee**
  - Bedeutung von Werfen und Fangen
- **Didaktisches Modell**
  - Stufenplan nach König
  - Koordinationsbausteine
- **Ablauf des Spiels**
  - Erklärungen Level
  - Tipps für die Schülerinnen und Schüler
- **Arbeitsmaterial und Videos**
  - Level 1 (1)
  - Level 2 (2)
  - Level 3 (3)
  - Level 4 (4)
  - Level 5 (5)
  - Level 6 (6)
- **Quellenverzeichnis**

Unterrichtsidee

Das Spiel Levelball eignet sich zur Verbesserung des Koordinationsniveaus. Die Idee orientiert sich an dem fähigkeitsorientierten Vermittlungsansatz der großen Sportspiele. Daher eignet sich das Spiel nicht nur für die Grundschule, sondern lässt sich auch problemlos auf die weiterführenden Schulen übertragen. Dieser Beitrag bezieht sich allerdings nur auf die Primarstufe. Im Mittelpunkt der Stunde stehen das Werfen und Fangen. Durch die verschiedenen Level werden die koordinativen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler (SuS) gefördert. Die einzelnen Bewegungsaufgaben bauen aufeinander auf und die dabei gelernten Inhalte müssen im nächsten Level gezielt angewendet werden. Die Unterrichtsstunde vermittelt Inhalte aus dem Bewegungsfeld 3.3 "Laufen, Springen, Werfen/Stoßen" des Teilrahmenplans Sport der Grundschule [1].

Bedeutung von Werfen und Fangen

Werfen und Fangen sind motorische Grundfähigkeiten. Bei der Durchführung vieler Sport- und Ballspiele steht das Werfen und Fangen im Vordergrund. Neben der elementaren Bedeutung in klassischen Sportspielen Basketball und Handball, sind auch in den Rückschlagspielen kontrollierte Würfe erforderlich, um das Spielgerät ins Spiel zu bringen.

Didaktisches Modell

Stufenplan nach König[2]

1. Basisspiele dienen dazu im Bereich der Anfängerschulung (Grundschule), die Spielidee als kleinste Ganzheit des Spiels einschließlich der typischen Anforderungen des Zielspiels zu vermitteln.

2. Transferspiele haben die Aufgabe, die Gelenkstelle zwischen den Spielen mit der Hand aus der Grundschule und den Anforderungen der Sekundarstufe 1 zu bilden.

3. Grund- und Sektorenspiele gelten als zentrale Unterrichtsinhalte in der Sekundarstufe 1.

4. Diese Stufen sollen zum Zielspiel führen. Das ist hauptsächlich Aufgabe der Sekundarstufe 2.

1 Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur 2008

2 Vgl. König 1997, S. 22 - 23

Koordinationsbausteine

Beim Levelball sind alle sieben Koordinationsbausteine mit unterschiedlicher Gewichtung von Bedeutung.

Ballgefühl	Die elementaren Ballfertigkeiten Werfen und Fangen sind hierbei von hoher Bedeutung.
Zeitdruck	Dieser entsteht durch das Hochwerfen und Fangen des Balles.
Präzisionsdruck	Gerade die höheren Level müssen präzise ausgeführt werden, bevor man den Ball wieder fängt.
Komplexitätsdruck	Die Komplexität steigt mit der Anzahl der Level an.
Organisationsdruck	Die Anforderungen müssen simultan bewältigt und abgestimmt werden.
Variabilitätsdruck	Hier müssen die Anforderungen mit wechselnden Umgebungs- oder Situationsbedingungen bewältigt werden.
Belastungsdruck	Die Aufgaben steigern die physischen und konditionellen Belastungs-bedingungen.

Ablauf des Spiels

Erklärungen Level ▶ 1-6

Level	Handlung
Level 1	Ball hochwerfen und fangen.
Level 2	Ball hochwerfen, vor dem Körper klatschen und fangen.
Level 3	Ball hochwerfen, vor dem Körper klatschen, hinter dem Körper klatschen, vor dem Körper klatschen und fangen.
Level 4	Ball hochwerfen, vor dem Körper klatschen, hinter dem Körper klatschen, vor dem Körper klatschen und fangen.
Level 5	Ball hochwerfen, vor dem Körper klatschen, hinter dem Körper klatschen, unter einem Bein klatschen und fangen.
Level 6	Ball hochwerfen, vor dem Körper klatschen, hinter dem Körper klatschen, unter dem anderen Bein klatschen und fangen.

Tipps für die Schülerinnen und Schüler

Tipp 1

Je höher das Level, desto höher muss der Ball geworfen werden. Es muss also versucht werden, dem Zeitdruck entgegenzuwirken.

Tipp 2

Die SuS sollen die "Klatschreihenfolge" ohne Ball üben. So wird der Ablauf klarer und die Abstimmung und Koordination der Level werden gefestigt. Erst nach ein paar Übungsdurchläufen wird der Ball wieder hinzugenommen.

Level 1

1

Werft den Ball mit beiden Händen vor dem Körper hoch und fangt ihn wieder auf. ▶ 1

1. Ausgangsposition

2. Ball hochwerfen

3. Ball wieder fangen

Level 2

2

Werft den Ball mit beiden Händen hoch, klatscht einmal vor eurem Körper und fangt ihn danach wieder auf. 2

1. Ausgangsposition

2. Ball hochwerfen

3. Vor dem Körper klatschen

4. Ball wieder fangen

Level 3

3

Werft den Ball mit beiden Händen hoch, klatscht einmal vor eurem Körper, klatscht einmal hinter eurem Körper und fangt ihn danach wieder auf. ▶ 3

1. Ausgangsposition

2. Ball hochwerfen

3. Vor dem Körper klatschen

4. Hinter dem Körper klatschen

5. Ball wieder fangen

Level 4

4

Werft den Ball mit beiden Händen hoch, klatscht einmal vor eurem Körper, klatscht einmal hinter eurem Körper, klatscht wieder vor eurem Körper und fangt den Ball wieder. ▶ 4

1. Ausgangsposition

2. Ball hochwerfen

3. Vor dem Körper klatschen

4. Hinter dem Körper klatschen

5. Vor dem Körper klatschen

6. Ball wieder fangen

Level 5

5

Werft den Ball mit beiden Händen hoch, klatscht einmal vor eurem Körper, klatscht einmal hinter eurem Körper, klatscht unter einem Bein und fangt ihn danach wieder auf. ▶ 5

1. Ausgangsposition

2. Ball hochwerfen

3. Vor dem Körper klatschen

4. Hinter dem Körper klatschen

5. Unter einem Bein klatschen

6. Ball wieder fangen

Level 6

6

Werft den Ball mit beiden Händen hoch, klatscht einmal vor eurem Körper, klatscht einmal hinter eurem Körper, klatscht unter einem Bein, klatscht unter dem anderen Bein und fangt ihn danach wieder auf. ▶ 6

1. Ausgangsposition

2. Ball hochwerfen

3. Vor dem Körper klatschen

4. Hinter dem Körper klatschen

5. Unter einem Bein klatschen

5. Unter dem anderen Bein klatschen

6. Ball wieder fangen

Quellenverzeichnis

Literatur

Autor	Literaturname	Erscheinungsort	Erscheinungsjahr	Verlag
Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur	Rahmenplan Grundschule-Teilrahmenplan Sport	Mainz	2008	MF Druckservice
König, Stefan	Handball unterrichten	Schorndorf	1997	Hofmann

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Titelbild, Arbeitsmaterial 1-6	Elena Rosellen, Yannik Velthaus

Video

Nummer	Urheber
1-6	Jannik Dahm, Janek Müller, Filoreta Muharemi, Sina Rosenthal

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Elena Rosellen, Yannik Velthaus, Jannik Dahm, Janek Müller, Filoreta Muharemi, Sina Rosenthal / Lehramtsstudierende	Marlis Minnich	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz