

BRENNBALL - EINE REISE UM DIE WELT



Übersicht

- **Spielidee**
- **Vorbemerkung**
 - Organisatorische Umsetzung
- **Ziele und Kompetenzen**
 - Ziele
 - Kompetenzen
- **Didaktisch-methodische Vorüberlegung**
 - Begrüßung und Aufbau
 - Hauptphase
 - Abschlussphase
- **Verlaufsplan**
- **Arbeitsmaterial**
 - Die Reise um die Welt (1)
 - Asien: Grenzlauf (2)
 - Asien: Chinesische Mauer 1 (3)
 - Asien: Chinesische Mauer 2 (4)
 - Australien: Drahtseilakt (5)
 - Australien: Hop n´Hop (6)
 - Europa: Übergang der Alpen (7)
 - Europa: Gletschergeröll (8)
 - Europa: Gletscherspalte (9)
 - Südamerika: Lianenschwingen (10)
 - Südamerika: Kletteraffe (11)
 - Südamerika: Tausendfüßler (12)
 - Afrika: Nilpferdsprünge (13)
 - Afrika: Kilimandscharo (14)
 - Afrika: Schatzsuche (15)
 - Hotel (16)
 - Brandplatz (17)
 - Hallenaufbau (18)
- **Quellenverzeichnis**

Spielidee

„Die Reise um die Welt“ ist an das Spiel Brennball angelegt. Die Klasse bildet zwei Teams. Das eine Team sind die Abenteurer, sie versuchen eine komplette Reise zu absolvieren. Das heißt sie müssen alle Kontinente mit ihren Stationen durchlaufen, um wieder an Start/Ziel zu gelangen. Die Abenteurer werfen zu Beginn ihrer Reise einen Ball in das Feld, dann laufen sie los. In jedem Kontinent



befindet sich ein „Hotel“, in dem die Abenteurer sicher sind und nicht verbrannt werden können. Sie können jederzeit das Hotel aufsuchen, dürfen aber erst zum nächsten Kontinent, wenn alle Stationen erfolgreich überquert wurden. Für eine erfolgreiche Weltumrundung gibt es einen Punkt für das jeweilige Team.

Das andere Team sind die Ureinwohner. Ihr Ziel ist es, die Abenteurer zu „verbrennen“. Dafür müssen sie den von den Abenteurern geworfenen Ball zum „Brandmeister“ befördern, der auf dem „Brandplatz“ steht. Der Ball muss in eine Kiste abgelegt werden, um das Spiel zu stoppen. Die Ureinwohner befinden sich verteilt in der Halle (mindestens ein Spieler pro Kontinent). Sie dürfen ihren Kontinent nicht verlassen. Jeder Spieler muss den Ball einmal in der Hand gehabt haben, sodass auch dieser einmal um die Welt gepasst wird, bevor er zum Brandmeister geworfen werden darf.

Aufgrund der Vielfältigkeit der Geräte kann der Aufbau dem Alter und den motorischen Fähigkeiten angepasst werden, sodass durch Zusatzaufgaben keine Unterforderung der SuS entstehen kann. Die Geräteaufbauten müssen immer im Verhältnis zum Fähigkeits- und Fertigungsstand, sowie der psychischen Voraussetzung der Gruppe und des Individuums stehen. Die Grenzen der Fähig- und Fertigkeiten setzen sich die SuS selbst, da jeder von ihnen individuell, getreu seinem Leistungsstand, die Überquerung der Geräte bewerkstelligen kann. So entstehen unterschiedliche Bewegungsmuster und Strategien, die die SuS für sich entwickeln. Eine weitere Grenze bietet die Hallengröße, sowie die Anzahl an Geräten. So muss die Unterrichtsstunde stets auf die Klassengröße und die Hallenkapazität, sowie die zur Verfügung stehenden Geräte angepasst werden.

Vorbemerkung

Im Vorfeld der Durchführung muss der Lehrperson bewusst sein, dass die gehaltene Stunde einen hohen organisatorischen Aufwand benötigt. So muss genug Zeit für die Planung der Stationen eingerechnet werden, um zum Beispiel die Stationen aufzubauen und Bilder des genauen Aufbaus zu erstellen. Dies beinhaltet die genaue Kenntnis der zur Verfügung stehenden Materialien, sowie die Abschätzung des Leistungsstandes der Klasse. Der Auf- und Abbau der Stationen benötigt viel

Zeit, sodass es sinnvoll ist, die Gerätschaften einen ganzen Tag in der Halle zu platzieren und mit mehreren Klassen die Stunde durchzuführen. Das Gefahrenpotenzial kann durch Abänderung oder Variation gemindert werden. Es ist allerdings auch wichtig, dass die SuS ihre Selbsteinschätzung und Risikobereitschaft anpassen. Obwohl sich ein Wettkampfgedanke hinter dem Spiel „Eine Reise um die Welt“ verbirgt, steht in dieser Unterrichtseinheit der Spaß im Vordergrund.

Organisatorische Umsetzung

Der Aufbau der verschiedenen Stationen benötigt viel Aufwand und dementsprechend viel Zeit. Das Spiel kann auch in einer Organisationsform eines ganzen Tages oder Woche in der Schule aufgebaut und so von mehreren Klassen genutzt werden. Da ein Umbau und somit eine Differenzierung und Variation der Stationen schnell geschieht, kann der aufwändige Hallenaufbau von den verschiedensten Klassenstufen genutzt werden.

Ziele und Kompetenzen

Ziele

- Die SuS sollen durch das erfolgreiche Überqueren der Hindernisse individuelle Erfolgserlebnisse erfahren.
- Die SuS sollen in ihrer Klassengemeinschaft ohne Notendruck den Spaß an Bewegung erfahren.
- Die SuS arbeiten gemeinschaftlich am Erfolg für ihre Mannschaft.
- Das soziale Lernen der SuS ist durch das Einhalten der Spielregeln erforderlich.
- Die SuS werden durch den Wettkampfgedanken motiviert.
- Die SuS erkennen ihre eigenen Fähigkeiten und Grenzen, auch im Bezug auf die Selbsteinschätzung.
- Die SuS verbessern ihre konditionellen Fähigkeiten und koordinativen Fertigkeiten.


Kompetenzen

- Die SuS verbessern ihre Selbsteinschätzung im Bezug auf die zu passierenden Hindernisse, indem sie diese während der Unterrichtsstunde des Öfteren überqueren.
- Die SuS erkennen Gefahrenpotenzial der Hindernisse und wissen dies zu umgehen, indem während der Unterrichtsstunde darauf hingewiesen wird.
- Die SuS erweitern durch sportliches Handeln ihre Sozialkompetenz, indem sie in einer Mannschaft und zudem noch als Schiedsrichter agieren.

Didaktisch-methodische Vorüberlegung

Begrüßung und Aufbau

Die Begrüßung, sowie die Thematik der heutigen Sportstunde erfolgt vor dem Whiteboard in der Sporthalle.

Aufgrund des zu erwartenden hohen organisatorischen Aufwandes wird die Klasse in fünf gleich große Gruppen aufgeteilt und mit Stationskarten ausgestattet. Jede Gruppe baut insgesamt drei Stationen auf, die danach zu einem Kontinent zusammengefasst werden. Anhand eines Bildes und einer Materialliste ist auf den Stationskarten genau zu erkennen wie die einzelnen Stationen aufgebaut werden müssen. Zudem ist ein Hallenplan beigefügt, der den SuS die genaue Position der Station und „Kontinente“ innerhalb der Sporthalle zeigt. Für den gesamten Aufbau wird eine Zeit von circa 15 Minuten benötigt. Es ist schwierig, die genaue Zeit für den Aufbau einzuschätzen, da die SuS mehr Zeit benötigen könnten um ihre Stationen aufzubauen oder Korrekturmaßnahmen an diesen vollzogen werden müssen, um einen Platzmangel in der Halle auszuschließen. ►  18

Zur Verdeutlichung der Bewegungsaufgaben demonstriert die Lehrperson die Überquerung der einzelnen Stationen und zeigt mögliche Gefahren auf.

Das Aufwärmen erfolgt, indem die SuS die einzelnen Stationen individuell und ohne Zeitdruck durchlaufen. Sie sammeln erste Bewegungserfahrungen und erkennen, welche Anforderungen die Stationen von ihnen verlangen. Den SuS wird genügend Zeit gegeben um jeden „Kontinent“ mindestens einmal zu durchlaufen, damit das Gefahrenpotenzial reduziert und mögliche Techniken entwickelt werden können. Ziel dieser Phase ist es unter anderem, die SuS zu motivieren und koordinative Fertigkeiten abzurufen. Mögliche Probleme in dieser Phase könnten die Verletzungsgefahr der SuS sein, der Zeitmangel, um alle Stationen kennen zu lernen, sowie der Fehl Aufbau von Stationen.

In einer Zwischenreflexion versammeln sich die SuS in der Hallenmitte, um der Lehrperson Rückmeldung bezüglich der Stationen zu geben. Es wird besprochen, welche Stationen abgeändert werden müssen, um das Gefahrenpotenzial zu reduzieren oder die Anforderungen zu verändern.

Des Weiteren werden die Regeln des Spieles „Eine Reise um die Welt“ erläutert, sowie die Punkteverteilung. ►  1

Im Anschluss daran wird die Klasse durch Auszählen in zwei gleich große Teams aufgeteilt und durch einheitliche Leibchen gekennzeichnet. Auch in dieser Phase können Probleme entstehen, wie zum Beispiel der Neuaufbau von Stationen, der wiederum Zeit benötigt. Zudem könnte die theoretische Erklärung der Regeln zu Verständnisproblemen führen. Wenn die zufällige Aufteilung der Teams unterschiedlich starke Teams entstehen lässt, könnte es im Folgenden zum Motivationsverlust kommen.

Hauptphase

Das Spiel „Eine Reise um die Welt“ stellt die Hauptphase der Unterrichtsstunde dar. Die Lehrperson zieht sich weitestgehend zurück, beachtet lediglich die Zeit. Die SuS sind selbstständig für die Einhaltung der Regeln verantwortlich sind. Das Spiel dauert insgesamt circa 20 Minuten. Durch den entstehenden Zeitdruck im Wettkampf erhöht sich die Verletzungsgefahr. Es ist möglich, dass durch Unter- oder Überforderung die Motivation der SuS nachlässt und es zu Streitigkeiten im Spielverlauf aufgrund von Uneinigkeiten zwischen den SuS kommt.




Im Folgenden kann, sofern noch genügend Zeit zur Verfügung steht, eine Revanche ausgespielt werden. Hierbei können die Stärke der Teams angepasst, sowie das Wurfgerät verändert werden. Auch die Regeln können je nach Leistungsstand der Klasse variiert werden, sodass die Anforderungen von den SuS erfüllt werden können. Die Probleme bleiben identisch.

Abschlussphase

Zum Abschluss bauen die SuS die von ihnen aufgebauten Stationen wieder ab und können, wenn gewollt, eine Abschlussreflexion zur Stunde geben. Für den Abbau werden circa zehn Minuten eingeplant. Diese würde im Mittelkreis der Sporthalle stattfinden. Die Lehrperson sollte darauf achten, dass sich alle SuS am Abbau beteiligen.

Verlaufsplan

Phase/ Zeit	Unterrichtsgeschehen	Methodisch-didaktische Unterrichtsgestaltung	Material/ Organisation	Zu erwartende Probleme
Einführung Ca. 5 min	Einführung in das Thema der Stunde durch die Lehrperson	Begrüßung; Anwesenheitskontrolle; Vorstellung des Themas; Übersicht der Stunde		
Aufbau Ca. 15 min	SuS bauen die Stationen in Kleingruppen auf	<ul style="list-style-type: none"> Aufbau der Stationen mithilfe der Stationskarten Lehrkraft steht beaufsichtigt und korrigiert bei Sicherheitslücken oder Problemen 	Stationskarten Materialien auf den Stationskarten werden selbstständig von den SuS geholt Hallenplan Kleingruppen	<ul style="list-style-type: none"> SuS bauen eine Station nicht korrekt auf SuS benötigen mehr Zeit für den Aufbau Platzmangel aufgrund von zu großen Abständen zwischen den Stationen
Aufwärmen Ca. 15 min	SuS sammeln erste Erfahrungen mit den Stationen	<ul style="list-style-type: none"> SuS starten an ihren aufgebauten Stationen, durchlaufen den Parcours und sammeln Bewegungserfahrungen SuS haben 2 Versuche an den Stationen 		<ul style="list-style-type: none"> Verletzungsgefahr Stationen müssen korrigiert werden Zeitmangel für die Durchläufe

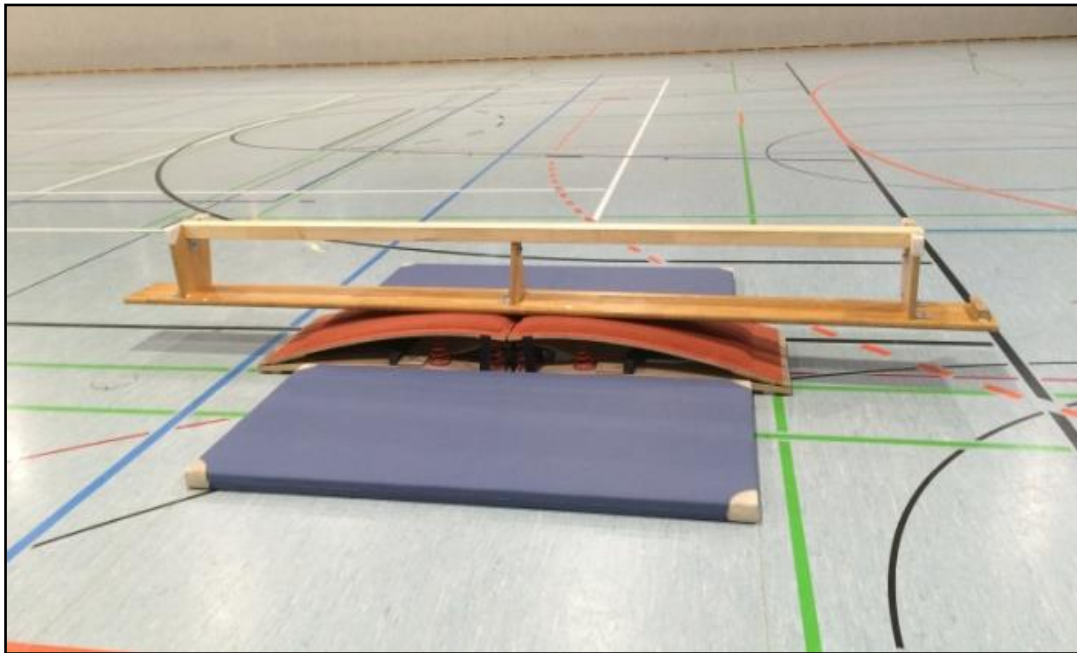
Phase/ Zeit	Unterrichtsgeschehen	Methodisch-didaktische Unterrichtsgestaltung	Material/ Organisation	Zu erwartende Probleme
Besprechung Ca. 15 min	SuS reflektieren ihre ersten Erfahrungen an den Hindernissen/Stationen und werden in die Regeln des Spieles eingewiesen	<ul style="list-style-type: none"> • Stationen werden zu ihrem Gefahrenpotenzial besprochen; ggf. Abänderung durch Informationen der SuS • Regeln des Spieles „Eine Reise um die Welt“ werden erläutert, zudem die Punkteverteilung • Einteilen der SuS in zwei Mannschaften 	Zwei Mannschaften	<ul style="list-style-type: none"> • Stationen müssen nach dem Durchlaufen neu aufgebaut oder abgeändert werden • Zeitmangel für den Umbau • Verständnisprobleme • Unterschiedlich starke Teams entstehen
Hauptphase I	SuS spielen das Spiel "Reise um die Welt"	<ul style="list-style-type: none"> • SuS spielen selbstständig • Lehrperson dient als Schiedsrichter • Pro Mannschaft einen Durchgang mit 10 Minuten, danach Wechsel • Punkte werden selbstständig an der Tafel im Ziel notiert 	Tafel und Kreide Pfeife	<ul style="list-style-type: none"> • Verletzungsgefahr • Zeitmangel • Abflachende Motivation aufgrund von Über- oder Unterforderung • Uneinigkeiten im Spielverlauf
Hauptphase II	SuS spielen die Revanche des Spiels "Reise um die Welt"	<ul style="list-style-type: none"> • Pro Mannschaft einen Durchgang mit 5 Minuten; danach Wechsel • Punkte werden selbstständig an der Tafel im Ziel notiert • Lehrkraft dient als Schiedsrichter 		
Abschluss	SuS bauen die Stationen ab	<ul style="list-style-type: none"> • SuS bauen die Stationen ab, die sie aufgebaut haben • Wer abgebaut hat, hilft den anderen 		<ul style="list-style-type: none"> • Zeitmangel • Nicht alle SuS beteiligen sich am Abbau



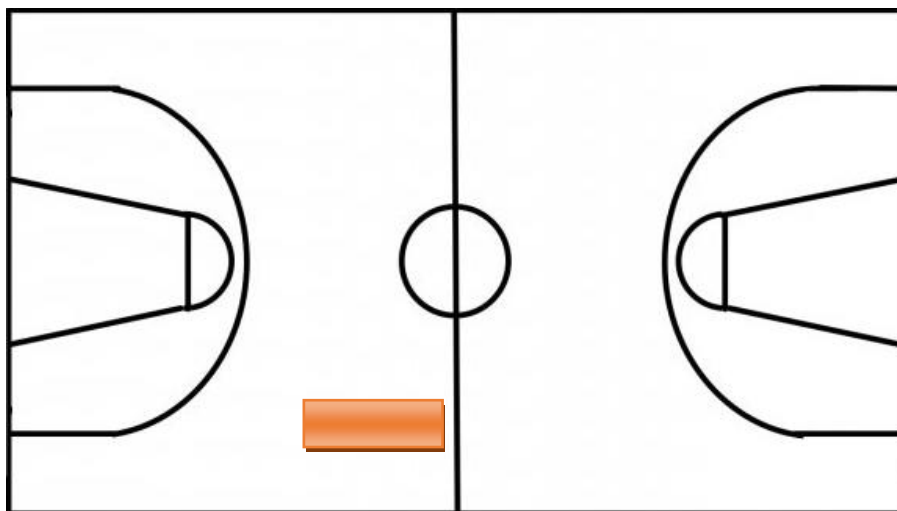
Asien: Grenzlauf

Baut die Station auf!

- 1x Langbank
- 2x Sprungbretter
- 2x kleine Matte



Hier baut Ihr auf!





Asien: Chinesische Mauer 1

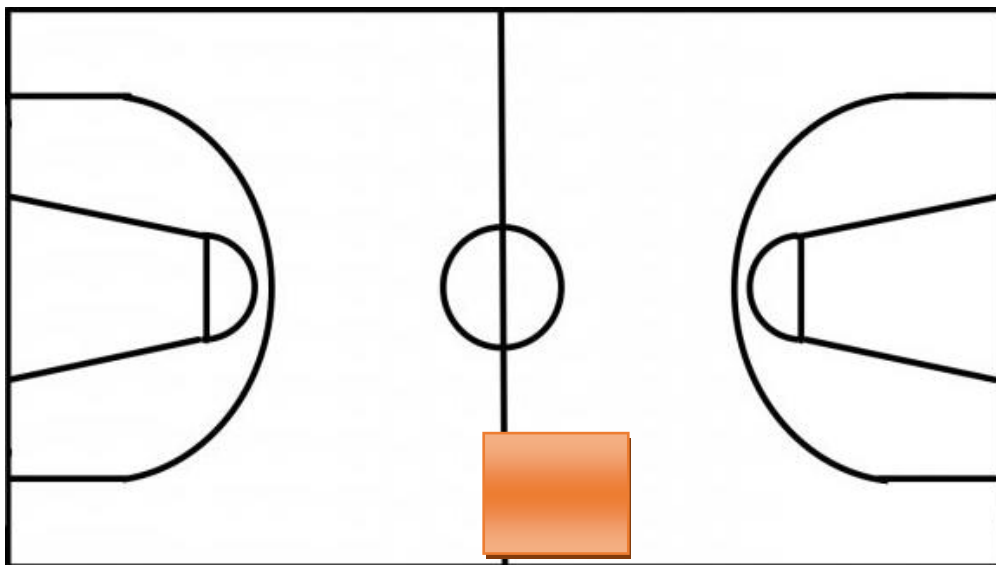
3

Baut die Station auf!

- 1x Sprungbrett
- 1x Barren
- 2x Weichbodenmatten
- 1x kleine Matte



Hier baut Ihr auf!



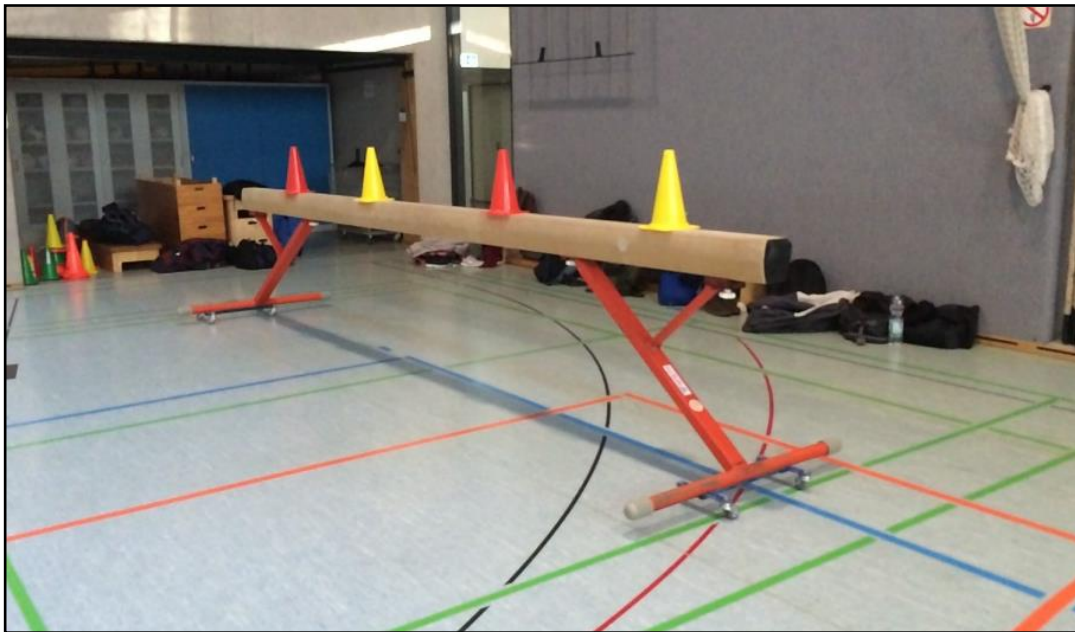


Asien: Chinesische Mauer 2

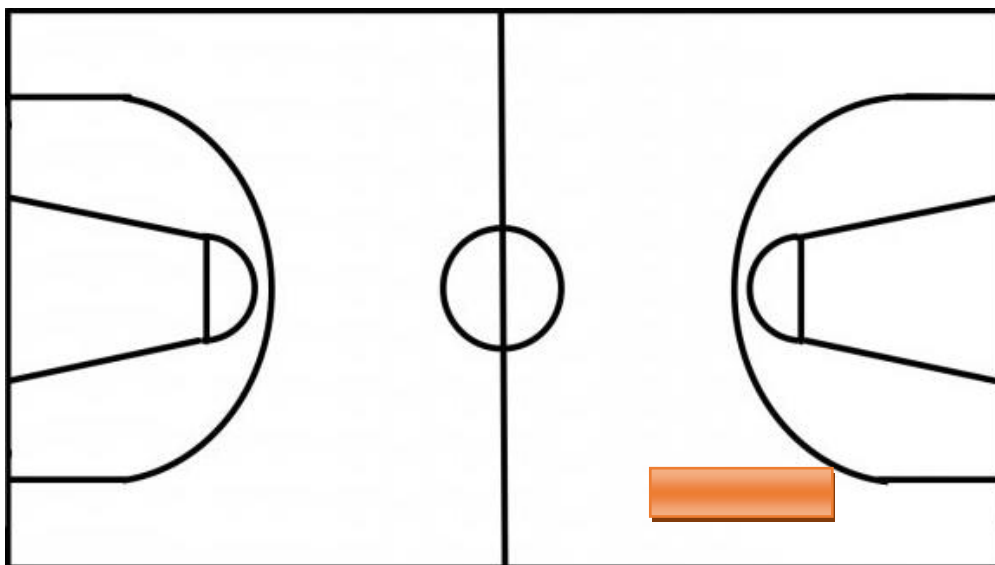
4

Baut die Station auf!

- 1x Schwebebalken
- 4x Kegel / Hütchen



Hier baut Ihr auf!

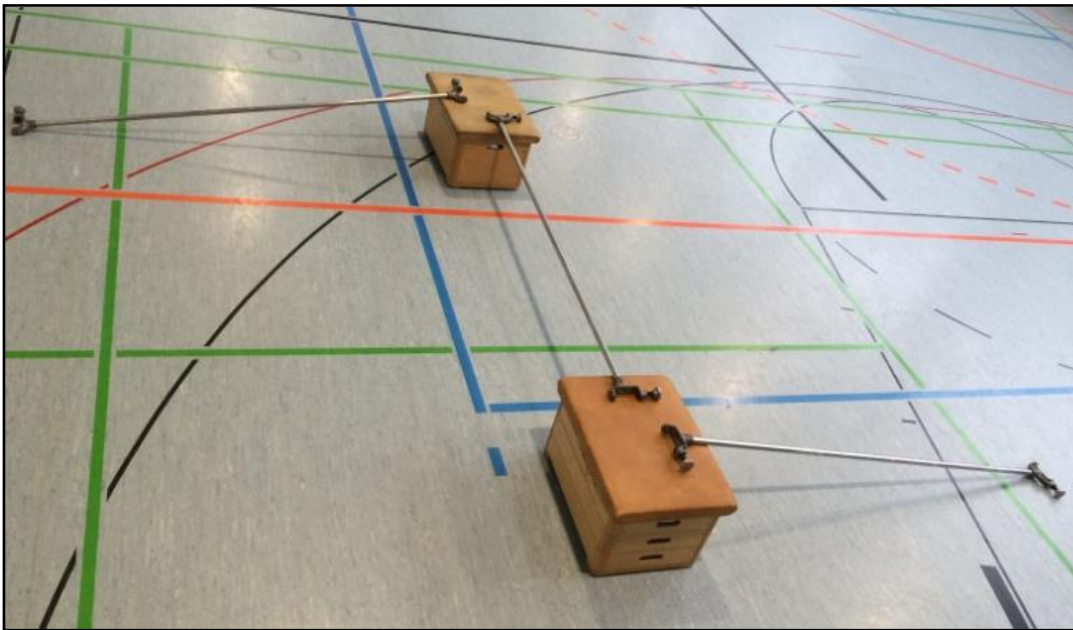




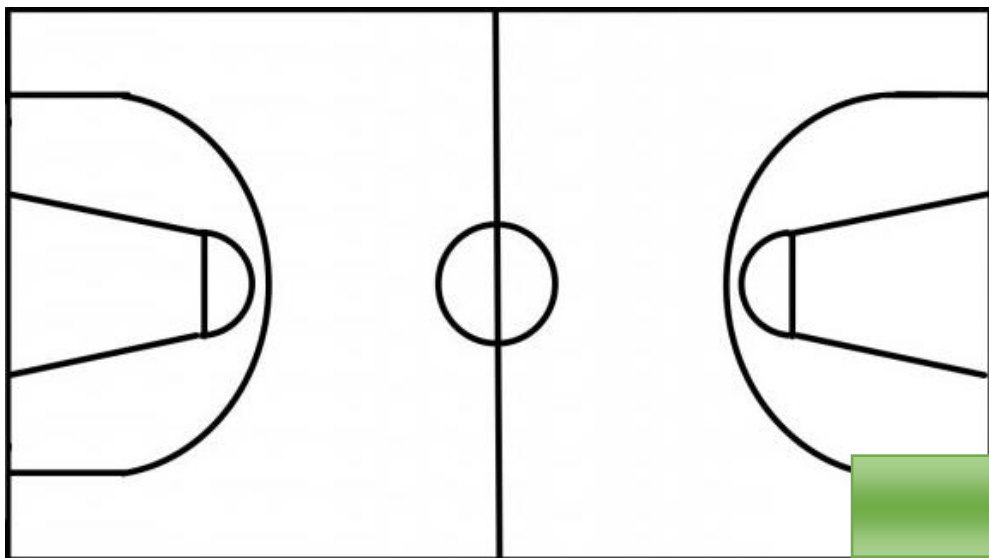
Australien: Drahtseilakt

Baut die Station auf!

- 2x kleine Kästen
- 3x Reckstangen



Hier baut Ihr auf!



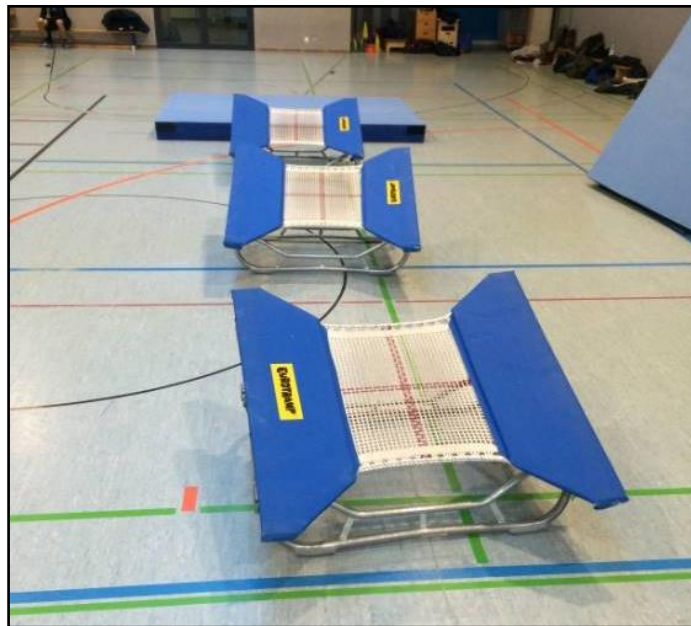


6

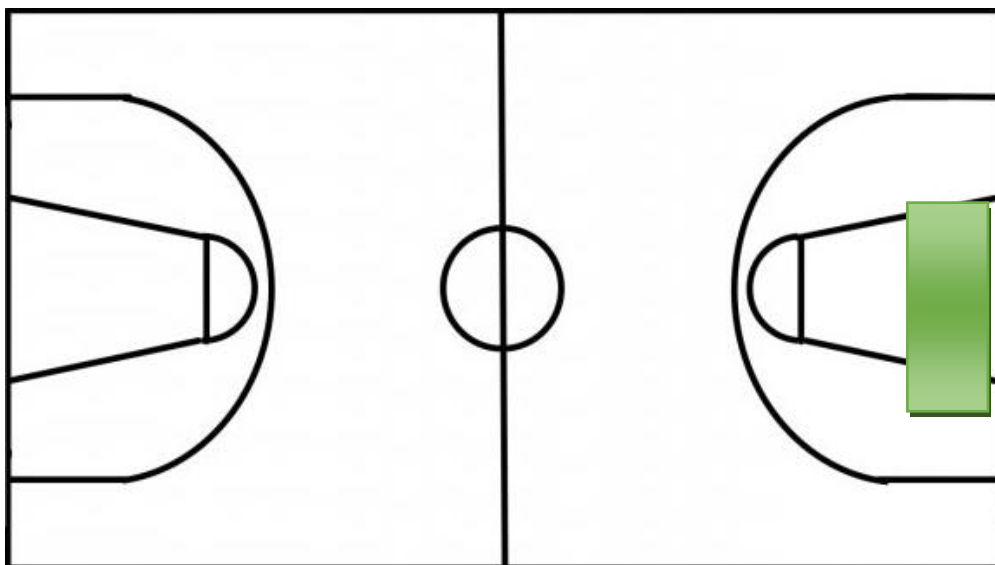
Australien: Hop n´Hop

Baut die Station auf!

- 3x Mini Trampoline
- 1x Weichbodenmatte



Hier baut Ihr auf!





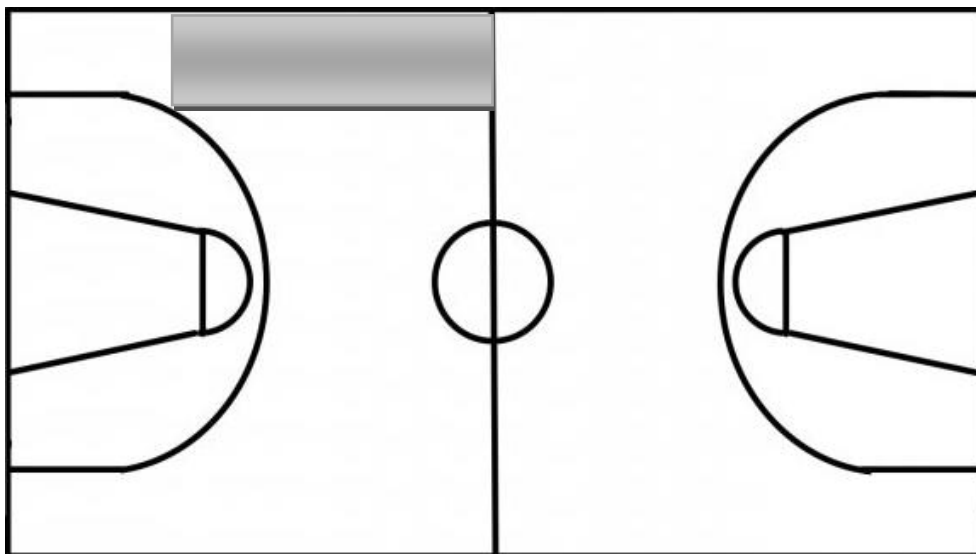
Europa: Übergang der Alpen

Baut die Station auf!

- 2x Kästen (je 5 Teile; Aufteilung 5-2-3)
- 1x Turnmatte



Hier baut Ihr auf!

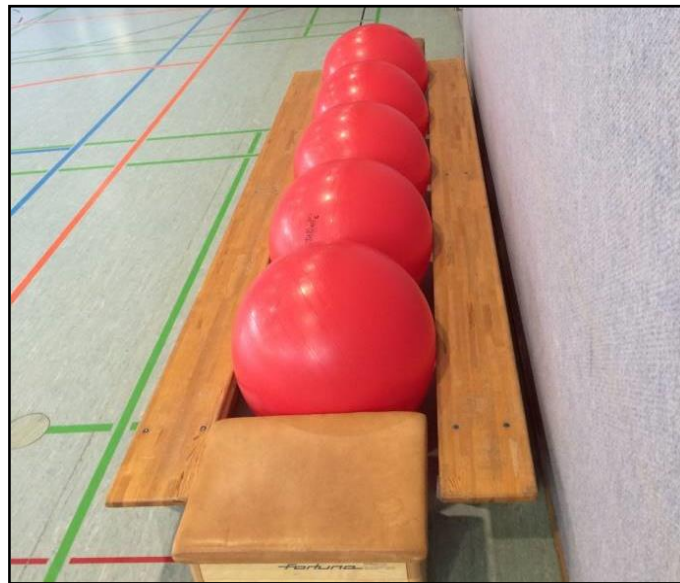




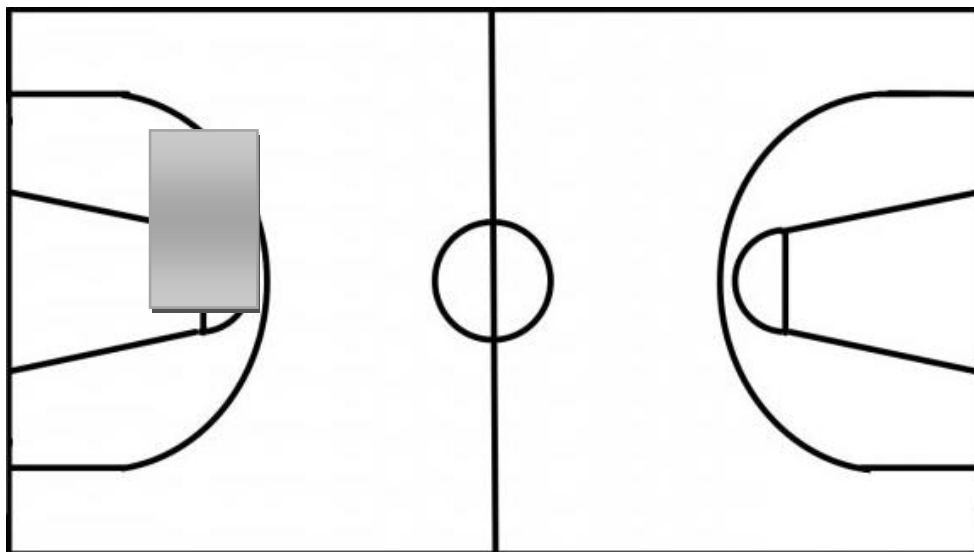
Europa: Gletschergeröll

Baut die Station auf!

- 2x Langbänke
- 5x Petzibälle
- 2x kleine Kästen



Hier baut Ihr auf!

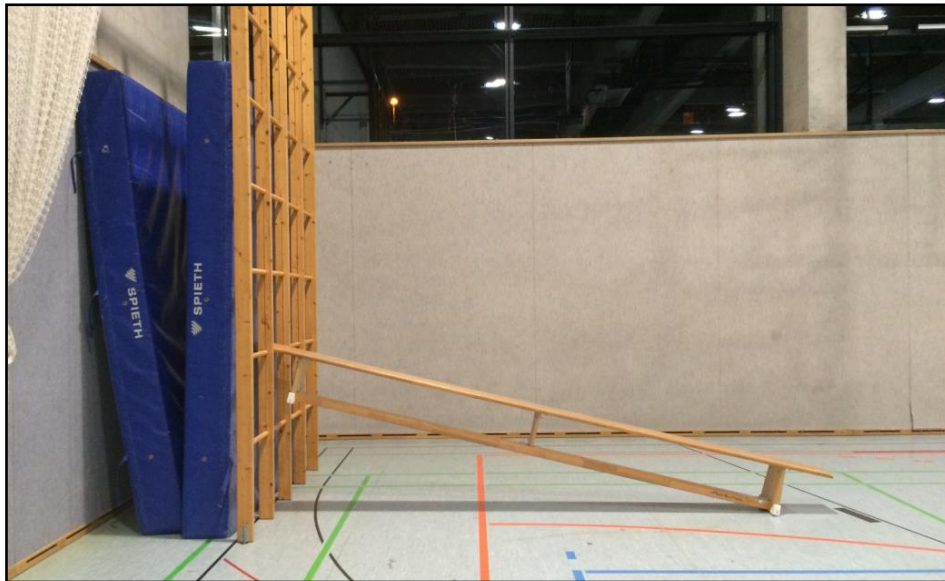




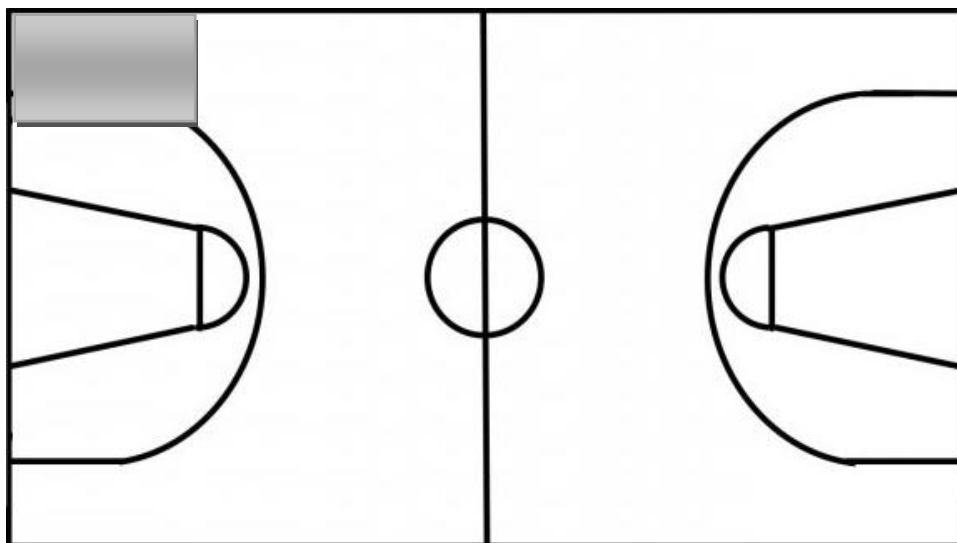
Europa: Gletscherspalte

Baut die Station auf!

- 1x Sprossenwand (ausgefahren)
- 1x Langbank
- 2x Weichbodenmatten



Hier baut Ihr auf!





Südamerika: Lianenschwingen

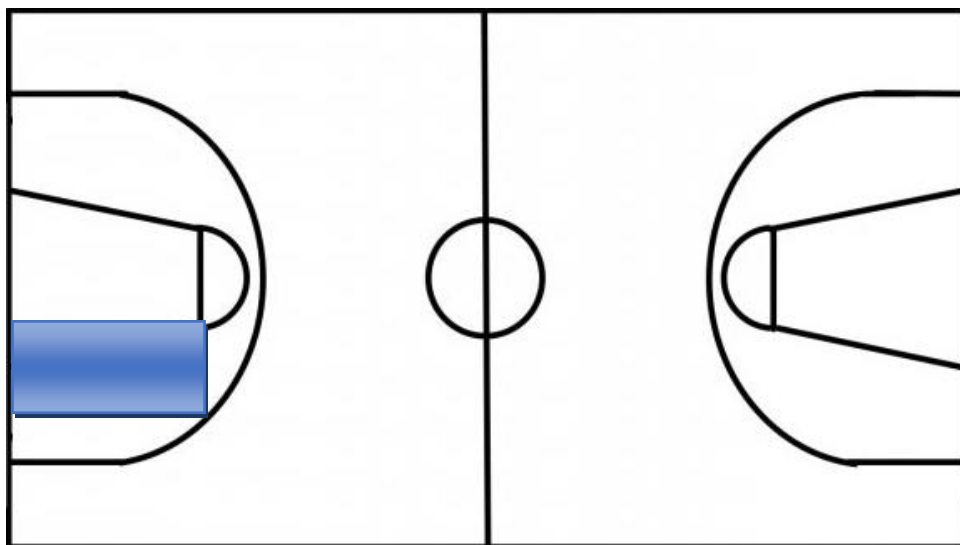
10

Baut die Station auf!

- 1x Taue
- 1x großes Pferd
- 1x kleines Pferd
- 2x kleine Matten



Hier baut Ihr auf!





Südamerika: Kletteraffe

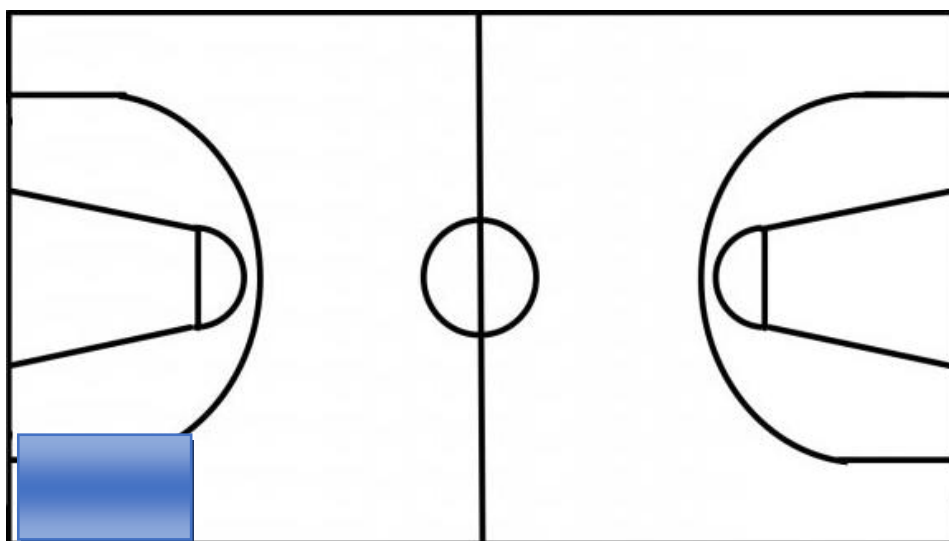
11

Baut die Station auf!

- 1x Kletterstangen (ausgefahren)
- 1x Weichbodenmatte
- 1x kleine Matte



Hier baut Ihr auf!





Südamerika: Tausendfüßler

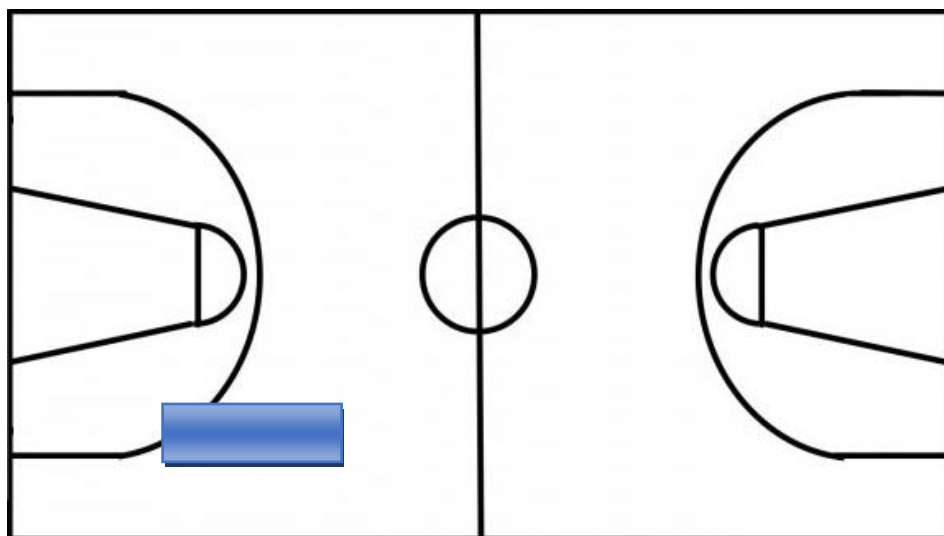
12

Baut die Station auf!

- 1x Barren
- 1x kleinen Kasten
- 1x Weichbodenmatte



Hier baut Ihr auf!



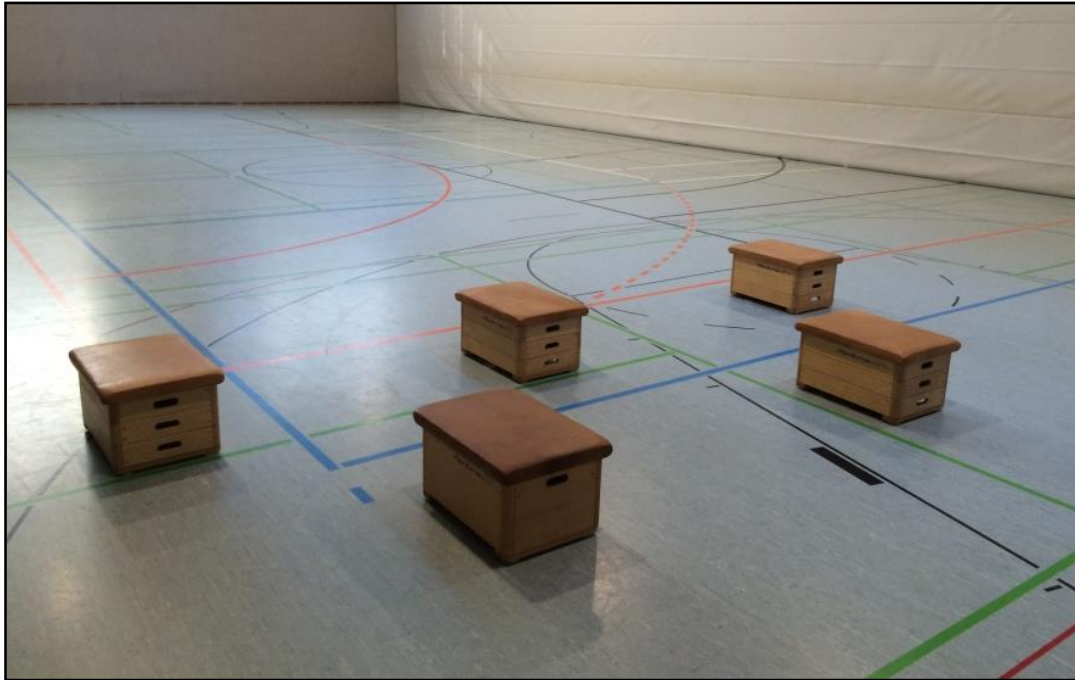


Afrika: Nilpferdsprünge

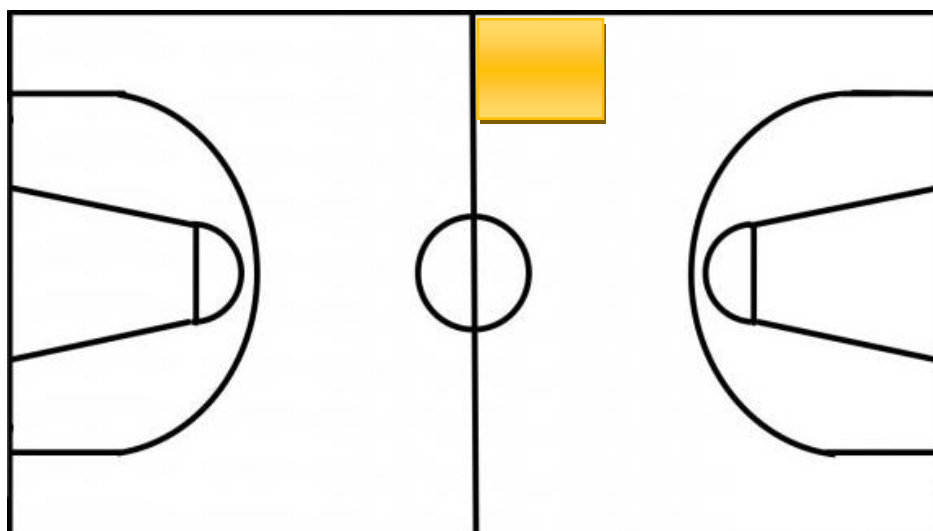
13

Baut die Station auf!

- 5x kleine Kästen



Hier baut Ihr auf!





Afrika: Kilimandscharo

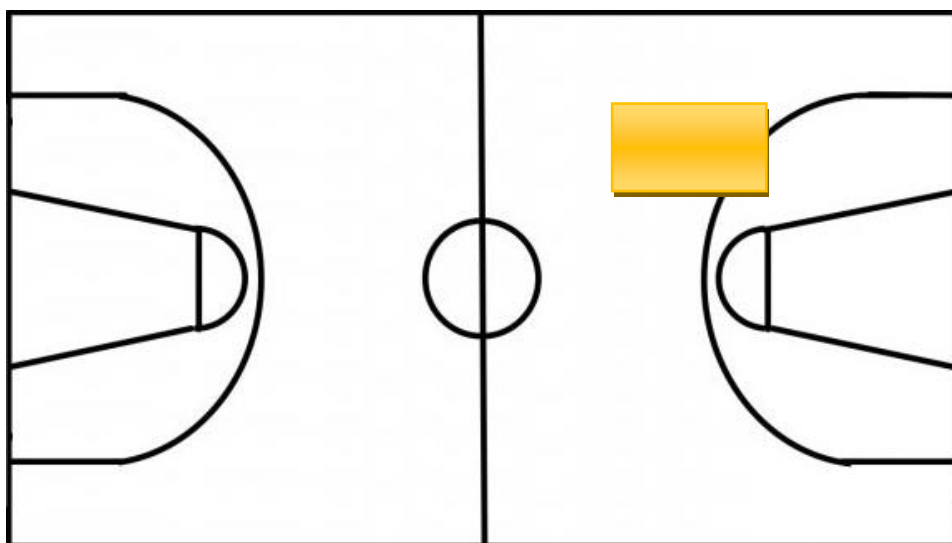
14

Baut die Station auf!

- 1x Kasten (6 Teile)
- 1x Leiter
- 1x Langbank



Hier baut Ihr auf!





Afrika: Schatzsuche

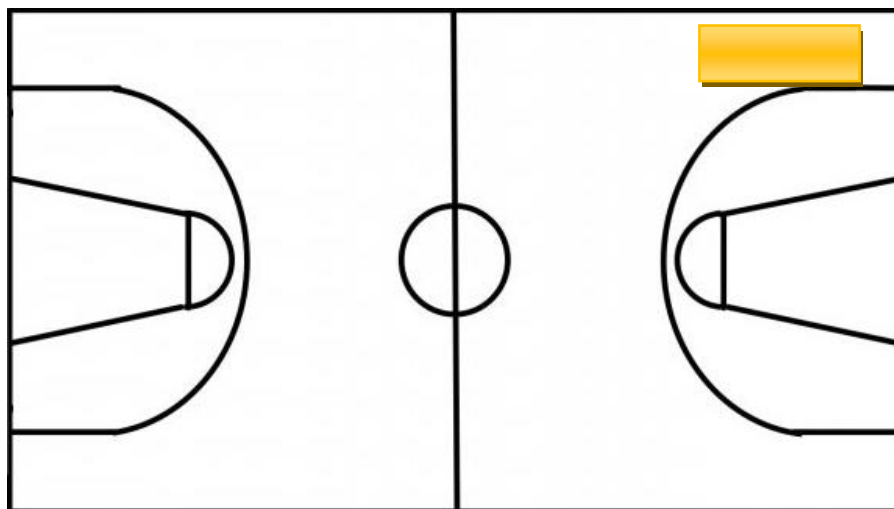
15

Baut die Station auf!

- 2x Lanbänke
- 2x kleine Matten (oder alternativ 4 Judomatten)



Hier baut Ihr auf!



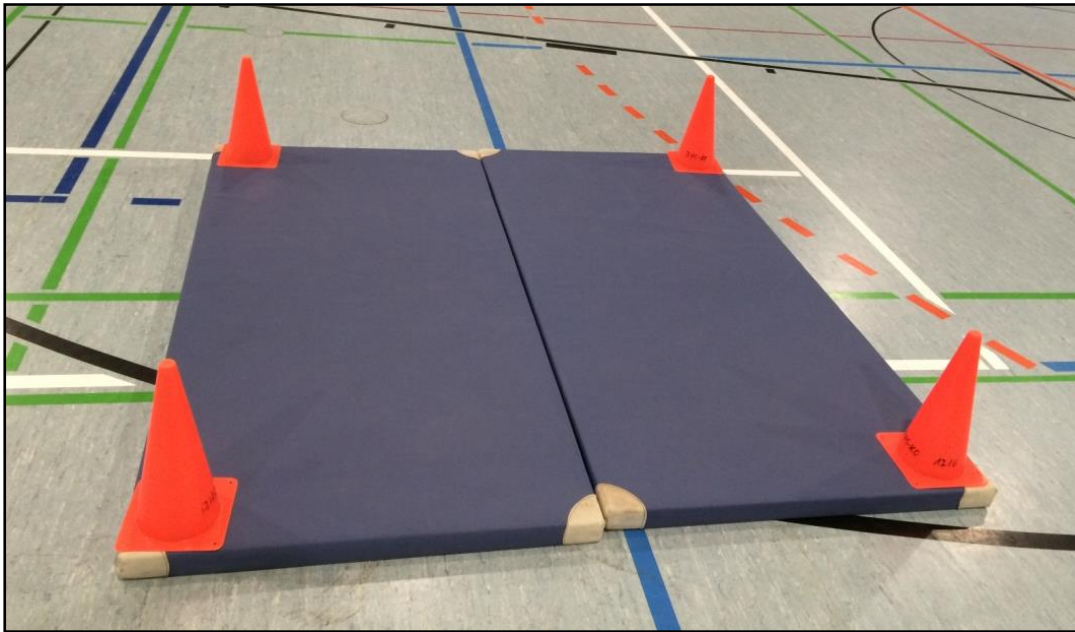


Hotel

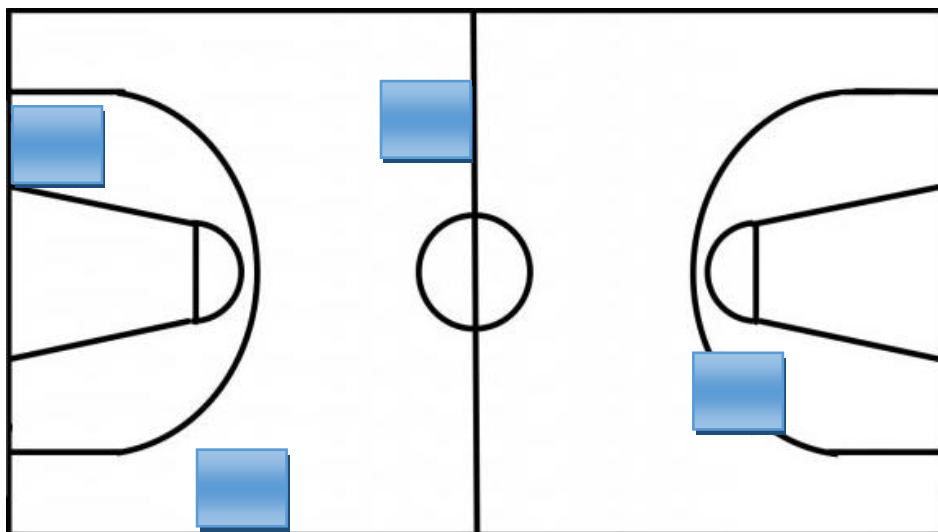
16

Baut die Station auf!

- 2x kleine Matten
- 4x Hütchen



Hier baut Ihr auf!

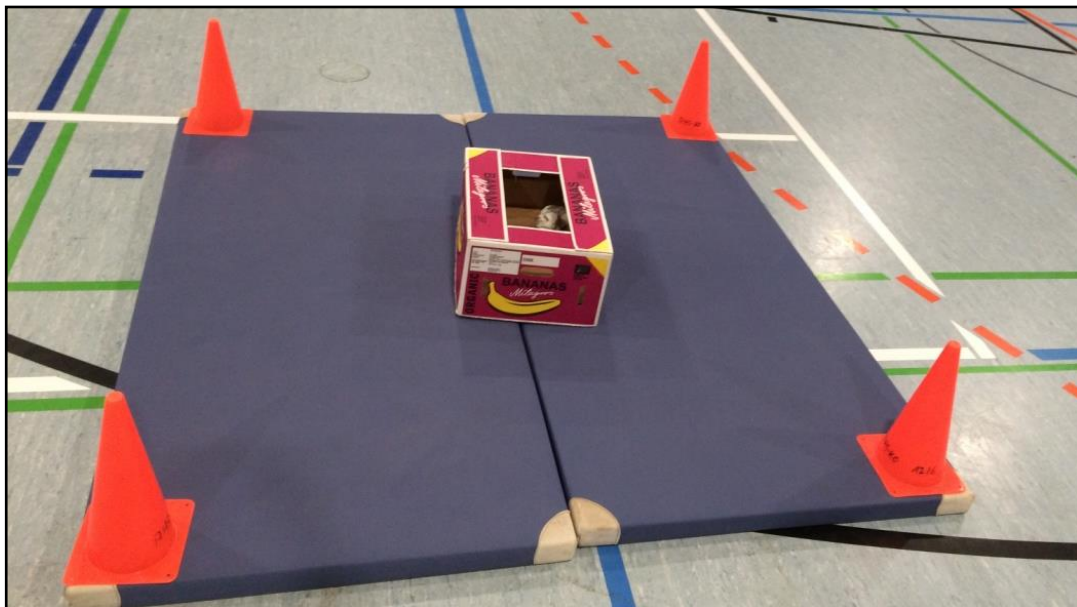




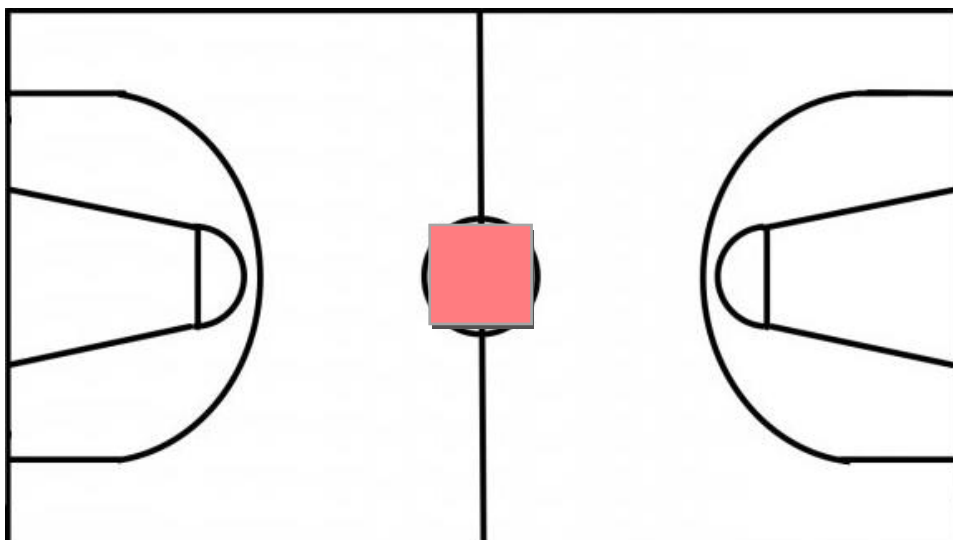
Brandplatz

Baut die Station auf!

- 2x kleine Matten
- 4x Hütchen
- 1x Bananenkiste

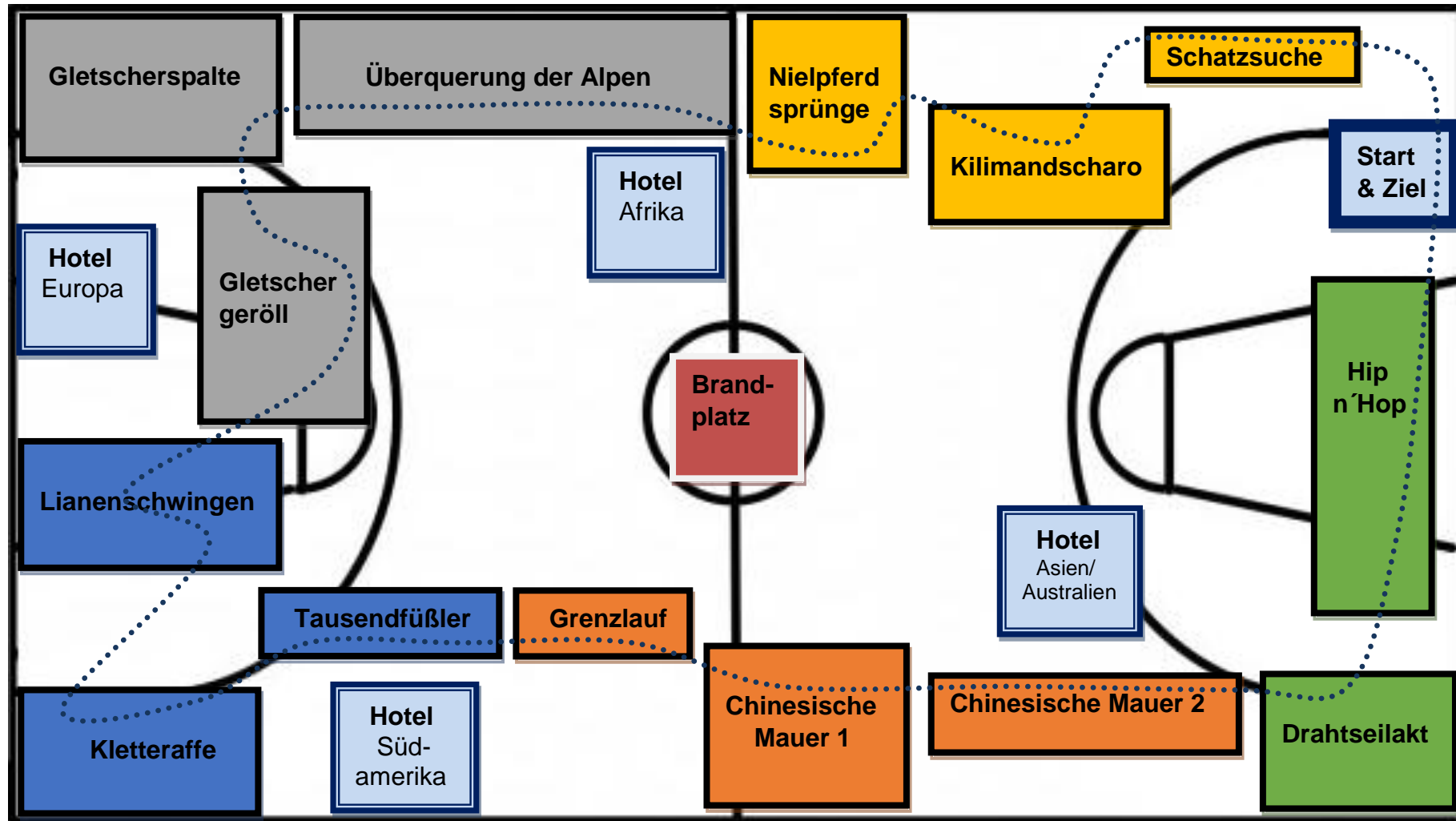


Hier baut Ihr auf!





Hallenaufbau



Quellenverzeichnis

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle	Corinna Gilles, Daniel Neunheuser

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Corinna Gilles, Marcel Franck, Daniel Neunhäuser / Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz