WERFEN UND FANGEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN SPIELGERÄTEN

UNIVERSITÄT KOBLENZ · LANDAU

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

Autoren: Simon Krippes, David Münz

Übersicht

- **Unterrichtsidee**
- **Übungen in der Stunde**
  - Wandball
  - UFO-Invasion
- **Methodisch- didaktische Überlegungen**
- **Stundenverlaufsplan**
- **Arbeitsmaterial**
  - Aufbau der Spiele (1)
- **Videos**
  - Aufwärmen (1)
  - Wandball (2)
  - Wandball mit Partner (3)
  - UFO Invasion (4)
- **Quellenverzeichnis**

Unterrichtsidee

Im Mittelpunkt der Stunde stehen das Werfen und Fangen. Zur Förderung der Umstellungs- und Differenzierungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler (SuS) soll mit vielen unterschiedlichen Spielgeräten geübt werden. Für unseren Lehrversuch haben wir uns für Tennisbälle, Schwämme, Schaumstoff- Frisbees, Schaumstoff- Rugbys und Wasserbälle entschieden.
Zur spielerischen Unterstützung werden die verschiedenen Bewegungsaufgaben in eine Weltallgeschichte eingebettet.
Die einzelnen Bewegungsaufgaben bauen aufeinander auf und die dabei gelernten Inhalte werden im Abschlussspiel angewendet.

Die Unterrichtsstunde vermittelt Inhalte aus den Bewegungsfeldern 3.3 "Laufen, Springen, Werfen/Stoßen" und 3.4 "Miteinander und gegeneinander spielen" des Teilrahmenplans Sport der Grundschule[1].

Unterrichtseinheit

Die geplante Stunde ist Teil der Unterrichtseinheit zur Erlangung der allgemeinen Spielfähigkeit mit dem Ball. Sie dient als Exkurs zum Fangen und Werfen. Durch die Verwendung verschiedener Spielgeräte mit unterschiedlichsten Wurf- und Flugeigenschaften soll insbesondere die Differenzierungs- und Umstellungsfähigkeit der Kinder gefördert werden. Zusätzlich erhalten die SuS Einblicke in verschiede Spielformen abseits der klassischen Sportspiele.

1 https://grundschule.bildung-rp.de/rechts-grundlagen/rahmenplan/teilrahmenplan-sport.html

Stunde	Thema	Ziel der Stunde
1	**Werfen**	SuS sind in der Lage, - einen Ball gezielt zu werfen
2	**Fangen**	SuS sind in der Lage, - einen Ball sicher zu fangen - können Wandball spielen
3	**Bewegen mit Ball**	SuS sind in der Lage, - sich mit dem Ball prellend zu bewegen - können UFO-Invasion spielen
4	**Werfen und Fangen mit unterschiedlichen Spielgeräten**	SuS sind in der Lage, - verschiedene Spielgeräte gezielt zu werfen - verschiedene Spielgeräte sicher zu fangen → Umstellungsfähigkeit → Differenzierungsfähigkeit

Bedeutung von Werfen und Fangen

Werfen und Fangen sind motorische Grundfähigkeiten. 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. Neben den Ballsportarten findet das Werfen und Fangen in anderen Sportarten wie z.B. Gymnastik/Tanz Anwendung.

Verwendung verschiedener Spielgeräte

Mit der Verwendung verschiedener Spielgeräte soll die Umstellungs- und Differenzierungsfähigkeit der SuS gefördert werden.
Die Auswirkungen von Form, Größe und Gewicht der Spielgeräte auf die Flugeigenschaften erfordern eine Umstellung der Technik beim Werfen und Fangen.

Übungen in der Stunde

Wandball

Es werden 5x5 unterschiedliche Spielgeräte abwechselnd vor der Wand im Abstand von ca. einem Meter verteilt. Die SuS verteilen sich auf die Spielgeräte und müssen diese an die Wand werfen und wieder fangen. Nach ca. einer Minute rotieren die SuS einen Platz im Uhrzeigersinn, bis jeder SuS jedes Spielgerät

CC BY-SA

einmal benutzt hat. ▶ 1 ▶ 1
Im nächsten Schritt wird jedes zweite Spielgerät weggenommen und die SuS gehen partnerweise zusammen. Nun wird das Spielgerät von Partner A gegen die Wand geworfen und Partner B muss es wieder fangen. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen kann der Abstand zur Wand erhöht werden. Auch hier rotieren die SuS nach einer Minute einen Platz im Uhrzeigersinn weiter. ▶ 2

UFO-Invasion

Für dieses Spiel benötigt man vier kleine Kisten, zehn Hütchen und 36 Spielgeräte. Zwei der Kisten werden parallel zueinander an der Grundlinie des Volleyballfeldes aufgestellt und mit jeweils 18 Spielgeräten gefüllt. Die anderen beiden Kisten werden gegenüber auf der Grundlinie der anderen Spielfeldhälfte des Volleyballfeldes (der Abstand der beiden Grundlinien beträgt 18 Meter) aufgestellt. Jeweils fünf der Hütchen werden in gleichem Abstand zwischen den Kästen aufgestellt.

Für das Spiel wird die Klasse in zwei Teams aufgeteilt. Beide Teams stellen sich jeweils in Zweierreihen auf einer Seite des Spielfeldes, hinter den Kästen mit den Spielgeräten, auf. Ziel des Spieles ist nun, durch Pässe in den Zweierteams immer ein Spielgerät in den gegenüberliegenden Kasten zu transportieren. Dabei läuft ein Schüler links der Hütchen entlang und der andere auf der rechten Seite. In den Zwischenräumen der Hütchen wird immer ein Pass gespielt. Wird ein Pass nicht gefangen, müssen die zwei Schüler ein Hütchen zurückgehen, um von dort weiterzumachen. Ist das Team bei dem letzten Hütchen angekommen, versucht derjenige, der das Spielgerät in der Hand hat, es in den Kasten zu werfen. Danach läuft das Zweierteam zurück zu seiner Mannschaft, um das nächste Team abzuschlagen. Für jedes getroffene Spielgerät gibt es einen Punkt und die Mannschaft, die zuerst keine Spielgeräte mehr übrighat, bekommt drei Bonuspunkte. Gewonnen hat das Team, welches am Ende die meisten Punkte erzielt.

▶ 1 ▶ 3

Methodisch- didaktische Überlegungen

Aufwärmen

Die Lehrkraft beginnt mit einer offenen Phase. Dadurch können sich die SuS individuell und entsprechend ihres Leistungsstandes mit den verschiedenen Spielgeräten vertraut machen. Die SuS werden dazu animiert, sich mit verschiedenen Wurf- und Fangtechniken auseinander zu setzen. Die Aufwärmphase enthält Elemente, die im weiteren Stundenverlauf benötigt werden. ▶ 1 ▶ 4

Anwendungsphase 1

Das Spiel Wandball ist bereits bekannt. Neu hierbei ist, dass die SuS keinen normalen Ball fangen und werfen, sondern die bereits verwendeten Spielgeräte aus der Aufwärmphase. Durch die bekannte Spielform, können die SuS ihre Aufmerksamkeit auf die neuen Spielgeräte und die Erprobung der dazugehörigen Techniken legen. Durch die unterschiedlichen Formen, Größen und Gewichte müssen sich die SuS immer wieder auf jedes einzelne Spielgerät neu einstellen und zwischen diesen differenzieren.

Anwendungsphase 2

Der zweite Teil baut auf der ersten Anwendungsphase auf. Hierbei müssen sich die SuS nun nicht mehr nur auf sich selbst und die unterschiedlichen Spielgeräte konzentrieren, sondern auch auf ihren Partner. Durch die Lehreranweisung, den Abstand zur Wand zu erhöhen, kann hier individuell der Schwierigkeitsgrad gesteigert werden.

Anwendungsphase 3

Gespielt wird ein Kooperationsspiel in Form eines Staffelspiels. Hierbei müssen die SuS die bisherigen Erfahrungen/Erkenntnisse, die sie in den vorausgegangenen Übungen gemacht haben, umsetzen. Hinzu kommt die Schwierigkeit, sich die Spielgeräte nun während des Laufens zu zupassen und wieder zu fangen.

Anwendungsphase 4

Im letzten Teil treten die zwei Teams nun gegeneinander an. Dadurch wird sowohl der Zeitdruck auf die SuS erhöht, als auch die Motivation durch den aufkommenden Wettkampfgedanken.

Stundenverlaufsplan

Phase/Zeit	Unterrichtsgeschehen	Methodisch- didaktischer Kommentar	Sozial- und Arbeitsform	Material und Medien
Einstieg 8:07 - 8:10 3 Minuten	**L-Begrüßung** *"Wir wollen heute Werfen und Fangen üben, dazu begeben wir uns auf eine Reise in das Weltall. Dort gibt es viele Planeten, auf denen die Kinder mit verschiedenen Bällen spielen, die wir UFOs nennen."*	**Verbaler Impuls** → Motivation und Neugier wecken	Sitzkreis	
Aufwärmen 8:10 - 8:15 5 Minuten	**L-Bewegungsaufgabe** *"In der Halle sind UFO-Auffangstationen verteilt. Lauft quer durch die Halle und versucht eure UFOs in die Stationen zu werfen. Wenn ihr getroffen habt, lauft an eine andere Station und holt euch ein neues UFO. "* **L-Anweisungen** *"Achtung, die UFOs werden immer heißer. Zum Abkühlen müsst ihr sie entweder in die Luft werfen und wieder fangen, oder auf den Boden prellen und fangen."*	**Offene Aufgabenstellung** → Ballgewöhnung und zielgenaues Treffen → Flugeigenschaften des Spielgerätes erkennen und fangen	Einzelarbeit	Ballkisten mit unterschiedlichen Spielgeräten → Jeder Schüler bekommt ein Spielgerät

Phase/Zeit	Unterrichtsgeschehen	Methodisch- didaktischer Kommentar	Sozial- und Arbeitsform	Material und Medien
Anwendungsphase 1 8:15 - 8:20 5 Minuten	**Übung / Wandball** **L-Bewegungsaufgabe** *"Werft die unterschiedlichen Spielgeräte von der Markierung so an die Wand, dass ihr sie selbst sicher wieder fangen könnt."* *"Wer mit seinem UFO gut zurechtkommt, kann etwas zurückgehen."*	Spielanleitung siehe Sachanalyse → variantenreiches Werfen und Fangen → differenzierte Anwendung der Spielgeräte kennenlernen → Differenzierung der Aufgabenstellung	Einzelarbeit	UFOs sind: 5 Tennisbälle 5 Schaumstoff- Frisbees 5 Schwämme 5 Schaumstoff- Rugbys 5 Wasserbälle
Anwendungsphase 2 8:20 - 8:25 5 Minuten	**Übung / Wandball mit Partner** **L-Bewegungsaufgabe** *"Geht nun partnerweise zusammen und versucht, abwechselnd das UFO so zu werfen, dass euer Partner es sicher fangen kann."* *"Wenn ihr gut zurechtkommt, könnt ihr versuchen den Abstand zur Wand zu vergrößern"*	→ Abstimmung zwischen den Partnern → Differenzierung der Aufgabenstellung	Partnerarbeit	UFOs sind: 3 Tennisbälle 2 Schaumstoff- Frisbees 3 Schwämme 2 Schaumstoff- Rugbys 3 Wasserbälle

Phase/Zeit	Unterrichtsgeschehen	Methodisch- didaktischer Kommentar	Sozial- und Arbeitsform	Material und Medien
Anwendungsphase 3 8:25 - 8:30 5 Minuten	**Spiel / UFO-Invasion** **L-Bewegungsaufgabe** *"In dem ersten Durchgang kommt es noch nicht auf Geschwindigkeit an. Versucht, euch zunächst die verschiedenen Spielgeräte sicher zuzuwerfen und zu fangen."* *"Wenn ihr gut zurechtkommt, könnt ihr das Tempo steigern."*	Spielanleitung siehe Sachanalyse → variantenreiches Werfen und Fangen in der Bewegung → ohne Zeitdruck auf Wettkampf vorbereiten	Staffelspiel	4 kleine Kisten 10 Hütchen 36 unterschiedliche Spielgeräte: 8 Tennisbälle 7 Schaumstoff- Frisbees 7 Schwämme 7 Schaumstoff- Rugbys 7 Wasserbälle
Anwendungsphase 4 8:30 - 8:40 10 Minuten	**Spiel /** **UFO-Invasion Wettkampf** **L-Anweisung** *"Jetzt treten die zwei Gruppen gegeneinander an! Welches Team es zuerst schafft, alle UFO's zu den Kästen zu transportieren, hat gewonnen!"*	→ Werfen und Fangen unter Zeitdruck → Motivation durch Wettkampfgedanke		Siehe oben!

Aufbau der Spiele

1

Aufwärmen

→ Mehrere kleine Kästen, je nach Gruppengröße, in der Halle verteilen
→ Kästen mit unterschiedlichen Spielgeräten füllen

Wandball

→ Abstand zur Wand ca. einen Meter
→ Abstand kann variiert werden

UFO-Invasion

→ Zwei Bahnen mit jeweils fünf Hütchen und zwei Kästen

Quellenverzeichnis

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle Abbildungen / Alle Fotos	Krippes, Simon; Münz, David

Video

Nummer	Urheber
1-4	Krippes, Simon; Münz, David

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Krippes, Simon; Münz, David/ Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz