

## „Früh Übt Sich“ – wer spielen lernen will (Teil 2)

Sabine Hafner & Martino Carbotti

Im Projekt „Früh Übt Sich“, einer Kooperation von Stadt, Sportkreis und Pädagogischer Hochschule Heidelberg, erfahren Grundschüler (1) eine Unterstützung bei der Bewältigung ihrer sportmotorischen und sportorganisatorischen Anforderungen im Schulsport. In spielerischen Wettbewerben befassen sie sich u. a. mit dem Handlungsbereich „Spielen-Spiel-Sportspiel“. Hier kommen spezifische Aufgaben der Sportspiel-didaktik, wie das Wettfeiern, das Kennenlernen von Spielregeln und -ritualen oder das Einüben von Spieltechniken zur Anwendung. Teil 1 befasste sich mit „Ball-Kicken-Wettbewerben“, die auf viele Kinder, Jungen wie auch Mädchen, eine Faszination ausstrahlen.

Überlegungen zur Verschiedenheit des in Mannschaften strukturierten „Balltransportes“ zum Ziel wenden in einem zweiten Schritt den Blick vom Fuß zur Hand. Es folgen Wettbewerbe für Wahrnehmungen, Situationsdeutungen und Techniken, mit denen die Grundschulkinder zum Inhaltsbereich „Ball werfen“ Entwicklungsschritte erlangen können.

### Wettkampfspiele zu „Ball werfen“ (Technische Spiele und Zielspiel)

#### Werfen (Schlagwurf): „Team-Jägerball“ (Abb. 2)

##### Spielfeld

- Gesamte Schulturnhalle = Hallendrittel.

##### Material:

- Ein Softhandball.
- Drei bis vier Parteibänder pro Spieler.

##### Spielbeschreibung:

- Ziel ist es, die Spieler der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen.

Spielidee	Technische Spielziele	Spielname	Zielspiel
1. Ball kicken (siehe Lehrhilfen 02/2012)	dribbeln schießen passen kontrollieren	Führ den Ball ins Ziel Räumt das Feld leer Passen-Passen-Passen Ballverteidigung	Wandfußball
2. Ball werfen	werfen passen prellen fangen	Team-Jägerball Zonenball Klau den Ball Ball über die Schnur	Dosenball
3. Ball schlagen	schlagen kontrollieren dribbeln passen	Poolnudel-Schlacht Schlag den Ball raus Bring den Ball ins Ziel Kreishockey	Poolnudelball
4. Ball tragen	fintieren fangen passen ablegen	Fang den Fuchs Fangkreisel Passt so oft ihr könnt Inselball	Mattenball

- Der Spieler mit Ballbesitz darf höchstens drei Schritte laufen und muss dann werfen oder passen. Die

*Abb.1: Wegweiser zu den Spielen im „Früh-Übt-Sich-Projekt“.*

#### AUS DEM INHALT:

Sabine Hafner & Martino Carbotti „Früh Übt Sich“ – wer spielen lernen will (Teil 2)	1
Sophie Giese & Norbert Hoischen Fitmachen fürs Wellenreiten – im Sportunterricht	5
Sebastian Hegewald & Lothar Nieber Praxisbeispiele für eine systematische Koordinationsschulung	9
Gernot Tille Erste Hilfe in der Schule	13
Henner Hatesaul Vorrichtung zur Sicherung der (Hebe-)Rollständer für Trampoline	14



**Dr. Sabine Hafner**

ist Akademische Rätin in der Abteilung Sportwissenschaft/Sportpädagogik der Pädagogischen Hochschule Heidelberg.  
hafner1@ph-heidelberg.de

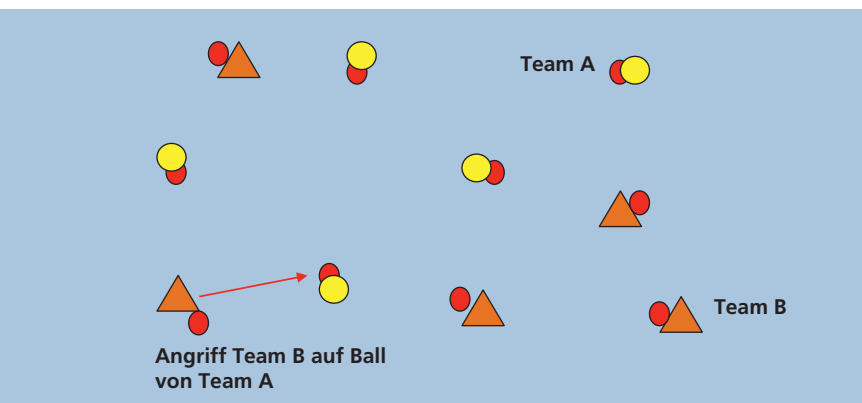
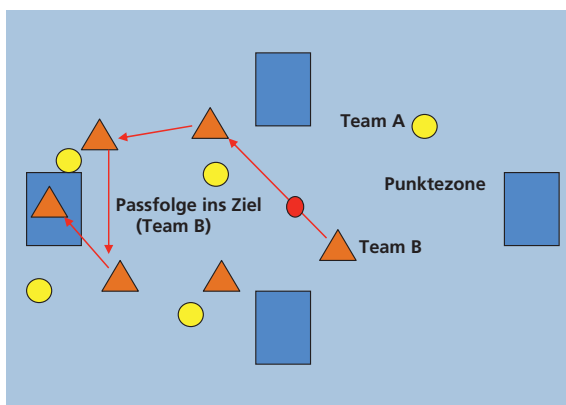
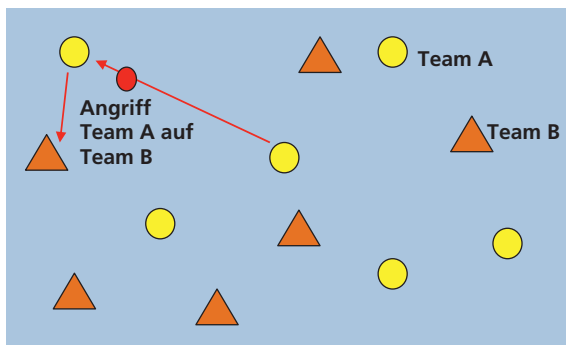


Abb. 2 (oben): „Team-Jägerball“

Abb. 3 (Mitte): „Zonenball“

Abb. 4 (unten): „Klau den Ball“

Schritte werden vom betroffenen Spieler laut mitgezählt.

- Wenn ein Spieler von der gegnerischen Mannschaft abgeworfen wurde, verliert er eines seiner Parteibänder, spielt aber weiter mit.
- Wenn ein Spieler alle seine Parteibänder verloren hat, scheidet er aus dem Spiel aus und muss pausieren.
- Es handelt sich nur dann um einen gültigen Treffer, wenn der Ball, bevor er den Gegenspieler trifft, nicht den Boden berührt. Wenn ein Spieler den Ball fängt, verliert er kein Band.
- Gespielt wird auf Zeit (3 Minuten).
- Welches Team hat nach Ablauf der Zeit noch die meisten Bänder?

#### Lerneffekt

Der Schlagwurf wird (hohe Wiederholungszahl) gezielt geschult.

### Passen: „Zonenball“ (Abb. 3)

#### Spielfeld

- Spielfeld ist die gesamte Schulturnhalle = Hallendrittel.
- Mehrere Zonen (Geräturnmatten).

#### Material

- Geräturnmatten als Zonen.
- Parteibänder.
- Softhandball.

#### Spielbeschreibung

- Die Spieler einer Mannschaft werfen sich den Ball untereinander zu.
- Ziel ist es, einen Pass in eine der jeweiligen Zonen zu spielen. Wenn der Ball in der Zone von einem Mitspieler gefangen wird, erhält die Mannschaft einen Punkt.
- Man darf erst in eine Zone spielen, wenn der Ball vorher 3x in der eigenen Mannschaft gepasst wurde. Die Spieler zählen die Pässe laut mit. Der Spieler mit Ballbesitz darf nicht weiterlaufen.
- Wenn der Ball zu Boden fällt, ist die Passfolge unterbrochen und beginnt wieder bei Null.
- Nach einem erzielten Punkt wird sofort auf eine andere Zone weitergespielt.
- Ein direkter Rückpass zum Mitspieler, von dem der Pass gespielt wurde, ist nicht erlaubt (Folge: Ballbesitz geht an die gegnerische Mannschaft).

#### Lerneffekt:

- Das Passen und Fangen des Balles wird (hohe Wiederholungszahl!) geschult.

### Prellen: „Klau den Ball!“ (Abb. 4)

#### Spielfeld

- Viereckiges Kleinspielfeld.

#### Material

- Hütchen zum Markieren des Feldes.
- Pro Kind ein Softhandball.
- Drei Parteibänder pro Spieler.

#### Spielbeschreibung

- Zwei Teams befinden sich in einem Spielfeld.
- Jeder Spieler prellt pausenlos seinen Ball und versucht diesen vor Attacken der gegnerischen Spieler zu schützen.
- Gleichzeitig versucht er die Bälle der gegnerischen Spieler aus dem Feld zu schlagen.
- Wenn der eigene Ball aus dem Feld geschlagen wurde, muss der betroffene Spieler diesen zurückholen und eines seiner Parteibänder abgeben.
- Sobald ein Spieler keine Bänder mehr hat, scheidet er (kurzfristig) aus.

- Wenn nur noch Spieler einer Mannschaft im Feld sind oder die Zeit abgelaufen ist (3 Minuten), wird das Spiel beendet.
- Nach Ablauf der Spielzeit gewinnt das Team mit den meisten Parteibändern.
- Die Spieler prellen ihren Ball ständig. Wer den Ball festhält, muss ein Band abgeben.

#### Lerneffekt

- Bei den Kindern wird das Pellen mit Gegnerdruck bei intensiver Übungsphase gezielt geschult.

#### Fangen: „Ball über die Schnur“ (Abb. 5)

##### Spielefeld

- Gesamte Schulturnhalle = Hallendrittel, das durch ein sehr hoch gespanntes Baustellenband halbiert wird.

##### Material

- Viele Softhandbälle.
- Baustellenband.

##### Spielbeschreibung:

- In jeder Spielfeldhälfte befindet sich eine Mannschaft.
- Die Spieler von Team A besitzen ein Balldotum mit möglichst vielen Softhandbällen.
- Die Team-A-Mitglieder werfen die Bälle gleichzeitig über das Baustellenband ins gegnerische Feld.
- Die Spieler von Team B versuchen die heranfliegenden Bälle zu fangen und aus dem Spielfeld zu rollen.
- Wird ein Ball nicht gefangen und landet im Spielfeld von Team B, hat Team A einen Punkt erzielt.
- Keinen Punkt erhält Team A, wenn der Ball im Seitenaus landet oder unter dem Baustellenband durchgeworfen wird.
- Hat Team A alle Bälle geworfen, wechseln die Teams die Aufgaben.

##### Lerneffekt:

- Bei allen Kindern wird das Fangen und das gezielte Werfen eines Balles geschult.

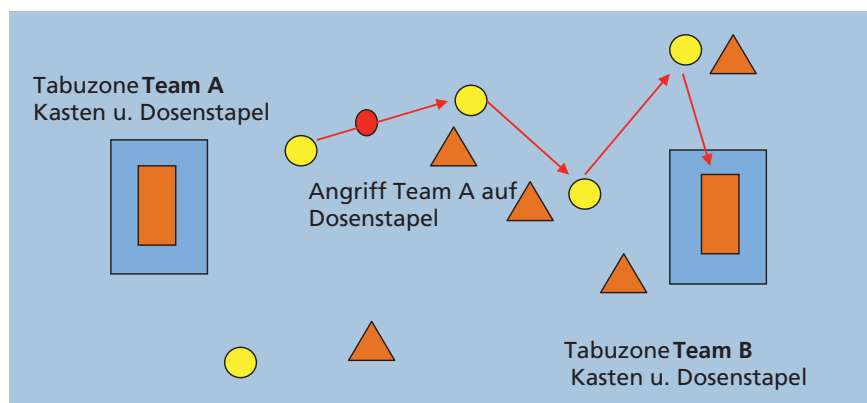
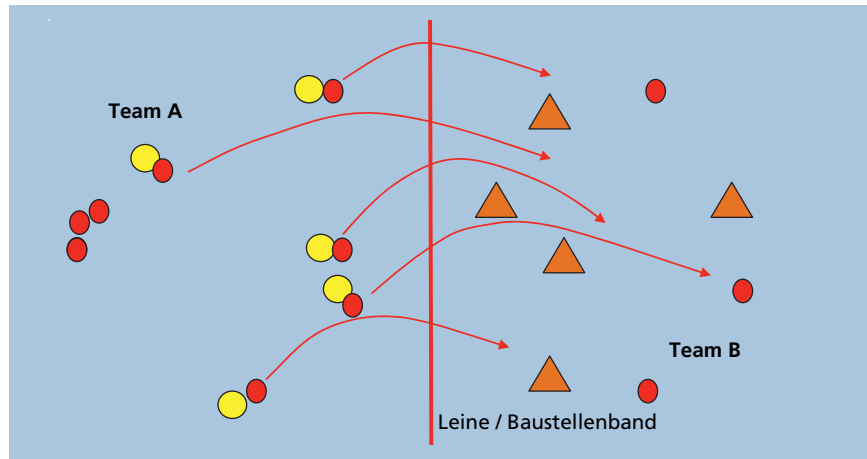
#### Zielspiel: „Dosenball“ (Abb. 6)

##### Spielefeld

- Spielfeld ist die gesamte Schulturnhalle = Hallendrittel.
- An beiden Hallenenden befindet sich ein Turnkasten. Auf diesen wird ein (oder zwei) Dosenstapel aufgebaut.
- Um die Turnkästen wird jeweils eine „Tabuzone“ markiert.

##### Material

- Ein Softhandball.



- Hütchen zum Markieren der Tabuzone.
- 2 große Kästen.
- Ca. 20 – 30 Dosen.

##### Spielbeschreibung

- Jede Mannschaft muss ihren Dosenstapel beschützen und den des gegnerischen Teams abräumen.
- Das Team, dem es zuerst gelingt, alle Dosen des Gegners abzuwerfen, bekommt einen Punkt.
- In die Tabuzone darf weder ein angreifender noch ein verteidigender Spieler eindringen.
- Der Spieler mit Ballbesitz darf mit dem Ball nicht laufen; er muss ihn zum Mitspieler passen oder werfen. Sternschritt ist erlaubt.
- Ist nach Ablauf der vorgegebenen Spielzeit (3 Minuten) keiner der Dosenstapel abgeräumt, gewinnt das Team, auf dessen Kasten die meisten Dosen stehen.

##### Lerneffekt

- Alle Techniken werden in einem Spiel geschult (Passen, Pellen, Fangen, Schlagwurf).

##### Anmerkungen

- (1) Aus Gründen der Lesbarkeit erwähnen wir nur männliche Personenbezeichnungen. Dennoch sind beide Geschlechter gemeint. Die Schülerinnen, Lehrerinnen und Spielerinnen wurden mit bedacht.

Abb. 5 (oben): „Ball über die Schnur“

Abb. 6 (unten): „Dosenball“



**Martino Carbotti**

ist Projektleiter und Sportpädagoge beim Sportkreis Heidelberg (Förderung von Sportvereinen, Entwicklung von Schulsportkonzepten)

## SURFCAMPS FÜR SCHULKLASSEN



ab **190 EURO**  
1 WOCHE

### SURFCAMP AN DER FRANZÖSISCHEN ATLANTIKKÜSTE (BUSANREISE UND VERPFLEGUNG OPTIONAL)

Seit vielen Jahren haben wir Sportinstitute, Hochschulsporteinrichtungen, Schulklassen und Vereine in unseren Surfcamps zu Gast. Als kompetenter und zuverlässiger Reisepartner bieten wir preiswerte Gruppenreisen mit hoher Kalkulationssicherheit ohne versteckte Kosten an.

Ob als Kompaktseminar, Studienreise, Exkursion, Abreise, Vereins- oder Klassenfahrt – Ihr entscheidet über die Schwerpunktleistung der Reise. Gern stellen wir Euch ein komplettes preisgünstiges Surf-Reisepaket nach Euren Wünschen und Vorstellungen zusammen. Natürlich kümmern wir uns auch um Eure Anreise.

Die Evaluationsergebnisse sprechen für sich: Das Lehrteam von Outside Surf Travel wurde von unseren Studierenden in den Bereichen fachliche Kompetenz, pädagogische Kompetenz und Engagement mit der Note 1 bewertet.

Dr. Miriam Hilgner-Recht  
(Sportdozentin der TU Darmstadt)



## FIT MACHEN FÜRS SURFEN!

Vorbereitungen auf einen Wellenreitkurs in der Schule in Theorie und Praxis, Anregungen, Argumente und Informationen für eine Klassenfahrt ans Meer.



**39 EURO**

**13,90 EURO**  
INKL. VERSANDKOSTEN

Arbeitsordner mit Unterrichtsentwürfen  
und herausnehmbaren Übungsfolien

Alternativ: Paperback-Druckversion  
70 Seiten A4

**WWW.WELLENREITER.COM**



Outside Surf Travel  
Weyertal 13 | D-50937 Köln  
Tel.: 0221 - 94 15 988  
Fax.: 0221 - 94 15 989  
surfcamps@wellenreiter.com

Seit 1987 – sportpädagogisch  
ausgerichtete Surfcamps  
Vom Verband Deutscher  
Wellenreitlehrer anerkannt.



FIRSTDESIGN.COM

//// AKTUELLE  
INFORMATIONEN //

... über neue Bücher,  
Veranstaltungen und  
Neuigkeiten aus dem  
Verlag finden Sie bei



[www.facebook.com/  
HofmannVerlag](http://www.facebook.com/HofmannVerlag)



und über unseren  
Newsletter

kostenlos eintragen:  
E-Mail senden an  
[newsletter@  
hofmann-verlag.de](mailto:newsletter@hofmann-verlag.de)



**hofmann**  
VERLAG

Steinwasenstr.6-8 • 73614 Schorndorf  
Tel. (071 81) 402-125 • Fax (071 81) 402-111  
Internet: [www.sportfachbuch.de](http://www.sportfachbuch.de)  
E-Mail: [bestellung@hofmann-verlag.de](mailto:bestellung@hofmann-verlag.de)