

„Früh Übt Sich“ – wer spielen lernen will (Teil 3)

Sabine Hafner & Martino Carbotti

Die Suche nach attraktiven Inhaltsbereichen und nach geeigneten Spielwettbewerben, die sich didaktisch in einen systematischen Spielkompetenzerwerb einbetten lassen, war getragen von regionalen Alltagspraktiken. Beliebte freizeitsportliche Betätigungen der Mädchen und Jungen im Hockeysport finden im „Poolnudelspiel“ Berücksichtigung.

Wurde bislang der Ball mit der Hand oder dem Fuß fortbewegt, zum Partner oder in ein Ziel gebracht, bedienen wir uns jetzt einfacher Geräte. Durch gedrittelte „Poolnudeln“ als „Hockeyschläger“ und Softtennisbälle reduzieren wir den Schwierigkeitsgrad und minimieren das Verletzungsrisiko. Das für viele Kinder unbekannte Spielwerkzeug soll Neugierde wecken und die Spieldynamik erhöhen.

Wettkampfspiele zu „Ball schlagen“: Technische Spiele und Zielspiel

Schlagen: „Poolnudelschlacht“ (Abb. 2 auf S. 2)

Spielfeld

- Gesamte Schulturnhalle = Hallendrittel.
- Feld ist durch eine Mittellinie in zwei Hälften geteilt.
- In jeder Hallenhälfte befindet sich eine gleichgroße und -starke Mannschaft.

Material

- Acht Hütchen stehen in etwa gleichen Abständen auf der Mittellinie.
- Pro Kind ein Softtennisball und eine Poolnudel.

Spielbeschreibung

- Der Ball darf von beiden Teams nur mit der Poolnudel geschlagen werden.
- Nach dem Startsignal versuchen beide Mannschaften alle Bälle, die sich in ihrer Hälfte befinden, ins gegnerische Feld zu schlagen.

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

- Gelingt es, dabei ein Hütchen ins gegnerische Feld zu verrücken, wird ein zusätzlicher Punkt angerechnet.

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 3)	1
Rolf Kretschmann & Nadine Arnold Bilingualer Unterricht im Sport – Ballsportarten auf Englisch	5
Rüdiger Geis In Klasse 4/5 mit drei Schritten zum „Sportspiel Handball“	9
Winfried Zurkuhlen Team-Frisbee	11
Yvonne Bechheim Trainingshilfen bringen Abwechslung in den Sportunterricht	13

Abb. 2 (oben): „Poolnudel-schlacht“

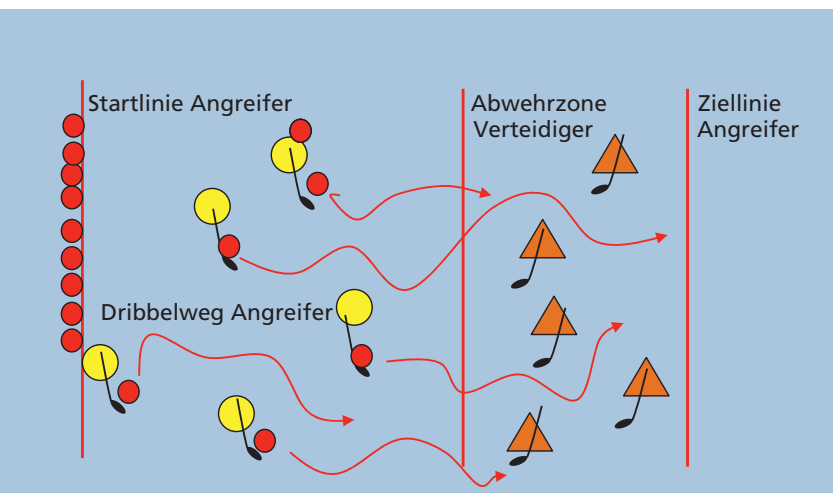
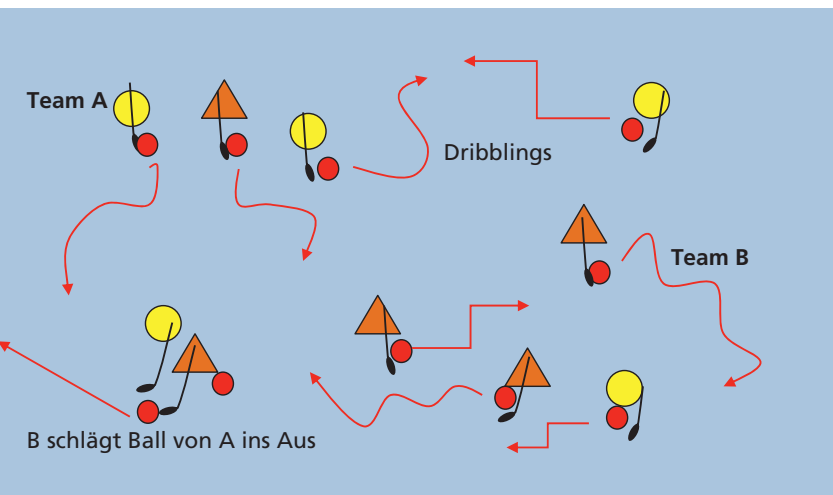
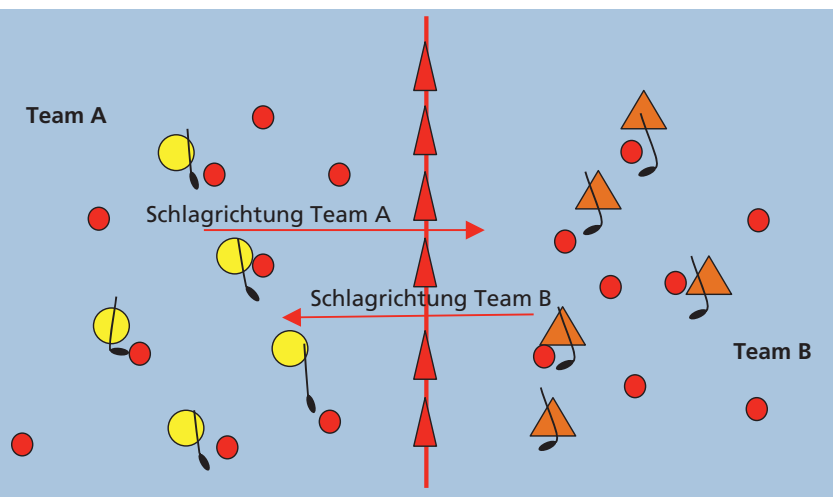
- Nach Ablauf einer vorgegebenen Zeit (3 Minuten) gewinnt die Mannschaft, die weniger Bälle und Hütchen in ihrem Feld zählt.

Abb. 3 (Mitte): „Schlag den Ball raus“

Lerneffekt

- Schulung des Schlagens eines ruhenden und bewegten Balles.

Abb. 4 (unten): „Bring den Ball ins Ziel“



Kontrollieren: „Schlag den Ball raus!“ (Abb. 3)

Spielfeld

- Spielfeld ist ein mit Hütchen abgegrenztes Viereck (Kleinfeld).

Material

- Parteibänder und vier Hütchen.
- Pro Kind ein Softtennisball und eine Poolnudel.

Spielbeschreibung

- Beide Mannschaften befinden sich im Kleinspielfeld.
- Jeder Spieler führt mit der Poolnudel einen Ball.
- Jeder Spieler hat 4 Parteibänder umgehängt.
- Die Spieler versuchen ihren Ball mit dem Schläger zu schützen und gleichzeitig die Bälle der anderen Spieler aus dem Feld zu schlagen.
- Wurde der eigene Ball aus dem Feld geschlagen, muss der Ball zurückgeholt und ein Band abgeben werden.
- Sobald alle Bänder verloren sind, scheidet der Spieler (kurzzeitig) aus.
- Bei abgelaufener Spielzeit (3 Minuten) gewinnt die Mannschaft mit den meisten noch umgehängten Parteibändern.

Lerneffekt

- Kontrollieren des Balles in begrenztem Raum, erschwert durch Gegnerdruck und der Aufgabe, anderen Kindern den Ball wegzuschlagen.

Dribbeln: „Bring den Ball ins Ziel!“ (Abb. 4)

Spielfeld

- Gesamte Schulturnhalle = Hallendrittel.
- Startlinie (Angreifer) am einen Hallenende, Ziellinie vor dem anderen Hallenende.
- Verteidigungsbereich: Verteidiger zwischen Mittel- und Ziellinie.

Material

- Hütchen zum Markieren der Start-, Mittel- und Ziellinie.
- Pro Angreifer ein Softtennisball und eine Poolnudel; Balldot mit Bällen.

Spielbeschreibung

- Angreifer: Versuchen den Ball mit der Poolnudel über die Ziellinie zu dribbeln.
- Verteidiger: Versuchen die Bälle der Angreifer weg- bzw. zurückschlagen.
- Der Ball darf immer nur mit der Poolnudel gespielt werden; die Angreifer müssen den Ball an der Poolnudel führen und dürfen ihn nicht schlagen.

- Ist ein Softtennisball erfolgreich im Ziel, beginnt der Angreifer mit einem neuen Dribbling an der Startlinie mit einem Ball aus dem Balldepot.
- Ein Dribbling ist dann beendet, wenn ein Verteidiger den Ball über die Mittellinie schlägt, der Angreifer einen Punkt erzielt hat oder wenn ein Regelverstoß durch den Angreifer vorliegt.
- Die Verteidiger dürfen die Angreifer beim Dribbeln nur im Bereich zwischen Mittellinie und Ziellinie behindern.
- Beide Teams sind gleichlang (3 Minuten) Angreifer und Verteidiger.
- Das Team, das als Angreifer mehr Punkte erzielt hat, gewinnt.

Lerneffekt

- Schulung des Dribblings ohne und mit Gegnerdruck (Angreifer).
- Schießen eines sich bewegenden Balles (Verteidiger).

Passen: „Kreishockey“ (Abb. 5)

Spielefeld

- Zwei Mannschaften bilden jeweils einen Kreis bzw. ein Viel-Eck (z. B. bei sechs Kindern ein Sechseck) in dem jede Position markiert ist.

Material

- Hütchen zum Markieren der Positionen.
- Pro Kind eine Poolnudel. Ein Softtennisball pro Kreis.

Spielbeschreibung:

- Die Spieler müssen sich in ihrem jeweiligen Kreis (Viel-Eck) den Ball mit ihrer Poolnudel der Reihe nach zupassen (A zu B, B zu C, C zu D, ..., und der letzte Spieler wieder zu A).
- Beide Teams starten gleichzeitig.
- Nach einer vorgegebenen Anzahl von Durchläufen (1, 2 oder 3) gewinnt das Team, das seinen Softtennisball zuerst wieder zu Spieler A gepasst hat.
- Bei „Passfehlern“ (z. B. zum falschen Spieler, ins Aus, zu kurz) muss der „Verursacher“ den Ball an seine Markierung zurückholen und den Pass wiederholen.
- Beim nächsten Durchgang Richtungswechsel.

Lerneffekt

Gezieltes Schlagen eines bewegten Balles.

Zielspiel: „Poolnudelball“ (Abb. 6)

Spielefeld

- Gesamte Schulturnhalle = Hallendrittel.

Aufgeschnappt

„Das Kind soll spielen, es soll Erholungsstunden haben, aber es muss auch arbeiten lernen!“

Immanuel Kant

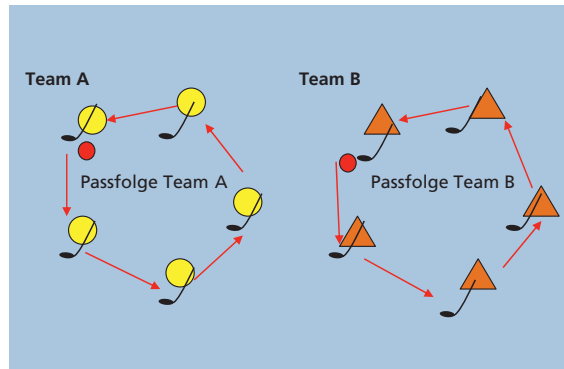


Abb. 5 (oben): „Kreishockey“

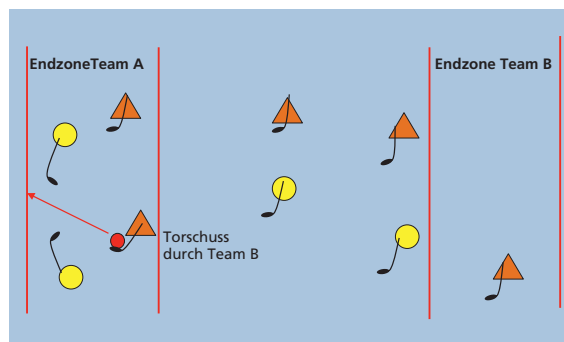


Abb. 6 (unten): „Poolnudelball“

- Je eine Endzone vor jedem Tor (5 Meter Abstand zur Wand).
- Tore sind die gesamten Hallenrückwände.

Material

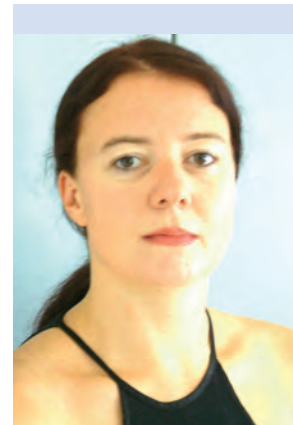
- Ein Softtennisball.
- Parteibänder.
- Eine Poolnudel pro Kind.

Spielbeschreibung

- Beide Mannschaften versuchen sich den Spielball mit ihren Poolnudeln zuzupassen und dadurch in Richtung Tor (Hallenrückwand) zu stürmen.
- Ein Tor (Treffer der Hallenrückwand) darf nur aus der Endzone erzielt werden.
- Hat ein Spieler ein Tor erzielt, erhält sein Team einen Punkt; der Torschütze bekommt ein Parteiband umgehängt.
- Sobald alle Spieler eines Teams ein Parteiband umgehängt haben, gibt es einen Extra-Punkt.

Lerneffekt

- Alle in den Spielen zuvor angewandten Techniken (Passen, Schlagen, Ballkontrolle, Dribbeln) werden in diesem Spiel bei beiden Mannschaften geschult.



Dr. Sabine Hafner

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



Martino Carbotti

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



Prof. Dr. Klaus Roth / Dr. Christian Kröger

Ballschule – Ein ABC für Spielanfänger

4., komplett überarbeitete und erweiterte Auflage 2011

Diese Neuauflage beinhaltet ein Plädoyer für eine allgemeine, übergreifende Einführung in die Welt der Sportspiele. Die Ballschule orientiert sich dabei in einer bisher einzigartigen Weise an aktuellen bewegungs- und trainingswissenschaftlichen Modellvorstellungen. Das ABC für Spielanfänger beruht auf drei inhaltlichen Säulen. Im Rahmen von Baustein-Spielen und Baustein-Übungen werden genau definierte taktische (A), koordinative (B) und technische Basiskompetenzen (C) geschult. Das methodische Vorgehen wird mit einer Vielzahl von Praxisbeispielen verdeutlicht, die über den Anfängerbereich hinaus auch im Training mit Fortgeschrittenen eingesetzt werden können.

DIN A5, 224 Seiten, ISBN 978-3-7780-0014-4, **Bestell-Nr. 0014** € 19.90

Prof. Dr. Klaus Roth / Dr. Christian Kröger / Prof. Dr. Daniel Memmert

Ballschule Rückschlagspiele

2. Auflage 2007

Dieser Band präsentiert die zweite Stufe eines integrativen Modells der Sportspielvermittlung. Vorgeschlagen wird eine sportspielorientierte Ausbildungsebene, die neben der – in diesem Buch vorgestellten – Ballschule Rückschlagspiele noch eine Ballschule Torschuss- und Wurfspiele umfasst. Die zentralen Ziele und Inhalte lassen sich in drei Bereiche gliedern: Schulung der Bewältigung von Taktikbausteinen, Koordinationsbausteinen und Technikbausteinen. In ausführlichen Praxiskapiteln werden zahlreiche Anregungen für den Schul- und Vereinssport gegeben.



DIN A5, 168 Seiten, ISBN 978-3-7780-0071-7, **Bestell-Nr. 0071** € 16.90



Prof. Dr. Klaus Roth / Prof. Dr. Daniel Memmert / Renate Schubert

Ballschule Wurfspiele

Das Buch ist eine Fortführung des Bandes „Ballschule - Ein ABC für Spielanfänger“. Die Kinder und Jugendlichen erwerben - mit einem Schwerpunkt auf freie, spielerische Erfahrungssammlungen - vor allem taktische, koordinative und technische Basiskompetenzen. In ausführlichen Praxiskapiteln werden zahlreiche Spielformen und Übungsbeispiele für den Vereinssport präsentiert. **Inklusive CD-ROM mit Videoclips.**



DIN A5, 152 Seiten + CD-ROM, ISBN 978-3-7780-0211-7, **Bestell-Nr. 0211** € 19.80

Inhaltsverzeichnis und Beispielseiten unter www.sportfachbuch.de

Versandkosten € 2.-; ab einem Bestellwert von € 20.- liefern wir innerhalb von Deutschland versandkostenfrei.