

Universität Karlsruhe
Institut für Sport und Sportwissenschaft

Stundenausarbeitung
Spielfit
Leitung: Dr. M. Knoll, S. Wenninger
SS 2006

Lauf- , Fang- und Staffelspiele

Tag der Abgabe: 13.06.2006

Vorgelegt von:

Jenny Strehlow

Rossistr.2

76437 Rastatt

Jenny.Strehlow@web.de

Lehramt, 4

Hilka Feil

Kapellenstraße 50

76131 Karlsruhe

HilkaFeil@web.de

Lehramt, 4

Armin Zimmermann

Lerchenstraße 2

76185 Karlsruhe

Armin-z@web.de

Gewerbelehrer, 6

Inhaltsverzeichnis

1	Rahmenbedingungen	3
1.1	Teilnehmer	3
1.2	Gruppensituation	3
1.3	Örtliche Gegebenheiten	3
2	Didaktisch-methodische Analyse	4
3	Konkretisierung der Unterrichtspräsentation	5
3.1	Erziehungs- und Lernziele	5
3.2	Auswahl der Inhalte	5
3.3	Organisatorische Überlegungen	5
3.4	Medienwahl und Medieneinsatz	5
4	Stundenverlaufsplan	6

1. Rahmenbedingungen

- 1.1 Teilnehmer:** Unsere Stunde ist für ca. 30 Schülerinnen und Schüler konzipiert. Das Alter der Teilnehmer spielt dabei keine große Rolle und kann sich von der 5. Klasse bis in die Oberstufe erstrecken. Besondere Kenntnisse und Fähigkeiten werden nicht vorausgesetzt.
- 1.2 Gruppensituation:** Die Schüler werden je nach Spiel in verschiedenen große Gruppen eingeteilt.
- 1.3 Örtliche Gegebenheiten:** Sporthalle, drei Hallendrittel

2. Didaktisch-methodische Analyse

Lauf- Fang- und Staffelspiele können auf unterschiedliche Weise in den Sportunterricht eingebunden werden. Sie können zum Beispiel gut als Aufwärmspiele genutzt werden, da Schüler sich im Allgemeinen lieber spielend bewegen als nur im Kreis zu laufen. Der Nachteil besteht allerdings darin, dass man bei einigen Spielen nicht sehr kontrollieren kann dass sich auch alle bewegen. Einzelne Schüler können sich einfach in die „Ecke“ stellen ohne viel zu laufen. Abhilfe schafft hier das Einsetzen der Staffelspiele, da hier jeder Schüler gleich gefordert wird.

Andererseits kann auch eine ganze Stunde mit solchen Spielen ausgefüllt werden. Es werden dann verschiedene Spiele gewählt, die einmal Sprintvermögen verlangen und andererseits auf die Ausdauer der Schüler setzen. Dabei wird auf spielerische Art die Grundschnelligkeit und Ausdauerfähigkeit der Schüler trainiert.

Allgemein ist darauf zu achten dass mit leichten, langsameren Spielen begonnen wird, damit sich die Muskeln an die Belastung gewöhnen können.

Lauf- Fang- und Staffelspiele sind vielseitig einsetzbar, man benötigt weder große Vorbereitungszeit, es müssen lediglich die Mannschaften bzw. der Fänger eingeteilt werden, noch viel Material oder besondere Ausstattung.

Man kann die Sportstunde optional auch nach draußen verlegen, und hat so eventuell noch mehr Platz zur Verfügung.

3. Konkretisierung der Unterrichtspräsentation

3.1 Erziehungs- und Lernziele

Die Lauf-, Fang- und Staffelspiele sollen in erster Linie den Teilnehmern Spaß bereiten und sie zum Laufen anregen. Denn durch die Gruppenspiele wird das Zugehörigkeitsgefühl gestärkt und jeder Teilnehmer versucht dadurch sein Bestes zu geben. Hier kommt es nicht auf die Einzelleistung an sondern auf die Gemeinschaftsleistung.

3.2 Auswahl der Inhalte

Bei der Auswahl unserer Inhalte haben wir besonders den Spaß-Faktor berücksichtigt. Die einzelnen Staffelspiele sollen eher den Gemeinschaftssinn und den Zusammenhalt der Gruppe stärken als die Leistungsfähigkeit des Einzelnen.

3.3 Organisatorische Überlegungen

Zuerst wird den Teilnehmern ein Gesamtüberblick der Stunde gegeben, damit sie über den Ablauf Bescheid wissen. Anschließend wird das erste Spiel erläutert und die Gruppen eingeteilt. Es ist wichtig die Gruppeneinteilung nach der Erklärung zu machen, da sonst die Teilnehmer nicht mehr die volle Aufmerksamkeit den Lehrkräften entgegen bringen. Nach Möglichkeit sollen die Gruppen auch bei den anderen Spielen beibehalten werden, da dies eine erhebliche Zeitersparnis bringt.

Die Parcours werden während den Spiel-Erläuterungen aufgebaut. Sollte das Aufbauen jedoch länger dauern, so können die Teilnehmer angewiesen werden mit zu helfen um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten.

3.4 Medienwahl und Medieneinsatz

Es werden in der Halle keine Medien benötigt und auch keine Medien eingesetzt. Jedoch werden verschiedene Geräte wie Pylonen, Basketbälle, Matten, Mattenwägen, Volleybälle und Kästen für die Spiele benötigt.

4. Stundenverlaufsplan

Zeit	Unterrichtsinhalte	Methodisch-didaktischer Kommentar	Organisationsrahmen	Medien & Geräte
3 min	Vorstellen unseres Themas	Der Gruppe soll ein kleiner Überblick über den Verlauf der Stunde gegeben werden.		keine
2 min	Einteilung der Gruppen(hier in vier Gruppen) und Erläuterung des Mallorca-Spiels.	Reibungsloser Ablauf der Gruppeneinteilung dadurch Zeitersparnis.		
7 min	Bänderspiel Die Spieler müssen versuchen, die Bänder der anderen zu klauen, ohne dabei ihr eigenes zu verlieren. Derjenige, der zum Schluss die meisten Bänder hat, hat das Spiel gewonnen.	Spaß, Aufwärmen	Jeder Spieler befestigt ein Band an seinem Hosenbund.	Partei-bänder
10 min	Mallorca-Spiel Die Spieler müssen durch den Pylonen-Slalom durch druppeln, am letzten Pylonen sich mit der Hand festhalten und sich zehnmal um das Pylon drehen. Anschließend wird auf den Korb geworfen und erst wenn ein Korberfolg erzielt wurde, darf der Spieler zu seiner Mannschaft druppeln. Danach ist der nächste Spieler aus der Gruppe dran. Die Mannschaft, die als erstes den Parcours geschafft hat, hat gewonnen.		Die Gruppen stellen sich hinter ihren eigenen Parcours. Dieser besteht aus hintereinander aufgestellten Pylonen und einem Basketballkorb.	Für jede Gruppe fünf Pylonen, einen Basketball und einen Basketball korb
10 min	Schuh-Spiel Nun zieht jeder Spieler beide Schuhe aus und		Die Gruppen von vorher bleiben	Vier Pylonen

	<p>stellt sie an den Anspielpunkt des Handballfeldes. Nun wird gut gemischt. Auf Kommando rennen die ersten ihrer Gruppe in die Hallenmitte und suchen einen ihrer Schuhe. Sobald sie ihn fertig angezogen haben rennen sie zurück zu ihrer Mannschaft.</p> <p>Anschließend kommen die zweiten Spieler der Mannschaften. Wenn jeder Spieler einen Schuh anhat, beginnt die nächste Runde, in der jeder Spieler seinen zweiten Schuh holt.</p>		<p>bestehen. Jede Gruppe platziert sich in einer Hallenecke.</p>	
--	---	--	--	--