

**Universität Karlsruhe**  
Institut für Sport und Sportwissenschaft

Spiel-fit  
Sommersemester 2006  
Dr. M. Knoll & S. Wenninger

**New Games:**  
**Spiele mit dem Schwungtuch**

Tag der Abgabe: 04.05.2006

Vorgelegt von:

Ramona Bohnet

Kathrin Hanke

Kärcherstraße 4  
76185 Karlsruhe  
0179/9207080  
[ramona.bohnet@vr-web.de](mailto:ramona.bohnet@vr-web.de)  
1318296  
Lehramt, 2. Semester

In den Sauerplatten 1  
79249 Merzhausen  
0176/23976421  
kathrin-hanke@gmx.net  
1307426  
Bachelor, 2.Semester

## Inhaltsverzeichnis

### **1 Rahmenbedingungen**

- 1.1 Teilnehmer
- 1.2 Gruppensituation
- 1.3 Örtliche Gegebenheiten
- 1.4 Zeit

### **2 Didaktisch-methodische Analyse**

- 2.1 Didaktische Anmerkungen zu Unterrichtsgegenstand und Unterrichtseinheit
- 2.2 Didaktisch-methodische Überlegungen zur Unterrichtsstunde und deren Verlauf

### **3 Konkretisierung der Unterrichtspräsentation**

- 3.1 Erziehungs- und Lernziele
- 3.2 Wahl der methodischen Vorgehensweise und Prinzipien
- 3.3 Organisatorische Überlegungen (Gruppeneinteilung, Sicherheitsaspekte)
- 3.4 Medienwahl und Medieneinsatz

### **4 Stundenverlauf (tabellarisch)**

### **5 Literaturverzeichnis**

# 1 Rahmenbedingungen

## 1.1 Teilnehmer

Anzahl:	25 –30 Personen
Geschlecht:	weiblich und männlich
Alter:	Grundschulalter (6 bis 10 Jahre)
Leistungsstand:	keine Vorraussetzungen
Gruppensituation:	Schulklasse, Turngruppe

1.2 Örtliche Gegebenheiten: große Turnhalle, evtl. im Freien

1.3 Ausstattung: Fallschirme (3 St.), Schwungtuch (nur selten vorhanden)

1.4 Zeit: ca. 30 Minuten

# 2 Didaktisch – methodische Analyse

## 2.1 Didaktische Anmerkungen zu Unterrichtsgegenstand und Unterrichtseinheit

Gegenstand dieser Unterrichtseinheit ist die Schulung der sozialen Fähigkeiten der Kinder mit Hilfe eines Schwungtuchs. Hierbei lernen die Kinder miteinander zu spielen, wobei es nötig ist untereinander zu kommunizieren. Dies kann sowohl auf den Alltag als auch auf die Gesellschaftlichkeit der Kinder positive Auswirkungen haben.

In dieser Unterrichtseinheit wird sich der kindliche Drang zur Bewegung zu Nutze gemacht und die Kreativität der Kinder erweitert.

## 2.2 Didaktisch – methodische Überlegungen zur Unterrichtsstunde und deren Verlauf

Bei dieser Unterrichtseinheit ist zu beachten, dass alles etwas mehr Zeit benötigen könnte, da der Bewegungsdrang der Kinder sehr hoch ist und sie anfangs häufig Zeit brauchen um in Position zu kommen.

Sofern die Kinder nun am Schwungtuch stehen muss der Lehrer Variabilität zeigen. Er muss das Niveau der Spiele den Voraussetzungen der Kinder anpassen und die einzelnen Spiele nicht zu lange gespielt werden, da sich die Kinder sonst langweilen.

## 3 Konkretisierung der Unterrichtspräsentation

### 3.1 Erziehungs- und Lernziele

Ziel dieser Unterrichtseinheit ist es den Kindern das Miteinander nahe zu legen und die Kommunikation untereinander zu fördern. Anbei können sie merken wie schön und wichtig Fairness ist.

Des Weiteren wird ihre Koordination spielerisch verbessert und sie erlangen ein größeres Maß an Beweglichkeit und eine verbesserte Körperhaltung.

### 3.2 Wahl der methodischen Vorgehensweise und Prinzipien

Die Kinder sollen zuerst durch leichte Spiele das Sportgerät kennen lernen. Das Niveau wird vom Lehrer nach und nach gesteigert, damit das Schwingen nicht langweilig wird. Zum Abschluss spielen die Kinder ein Spiel, welches durch seinen Wettkampfcharakter die Kinder weiter anspricht.

### 3.3 Organisatorische Überlegungen

An die Gruppe werden zuerst willkürlich gleich viele blaue, rote und gelbe Parteibänder verteilt. Wenn sich die Personen dann an die Fallschirme verteilen, nimmt sich jede Gruppe mit der gleichen Farbe einen Fallschirm. An den Fallschirmen wird dann auf 3 durchgezählt, um wieder neue Teams zu erhalten.

Sicherheitsvorkehrungen müssen nicht getroffen werden.

### 3.4 Medienauswahl und Medieneinsatz

3 Schwungtücher/Fallschirme

30 Parteibänder, jeweils 10 gelbe, blaue und rote

12 Bälle

Zeit	Unterrichtsinhalte	Method. -didakt. Kommentare	Organisations- rahmen	Medien & Geräte
5 min	<p><b>Aufwärmen:</b>  - allein: Arme kreisen, um Schultern aufzuwärmen &amp; hüpfen  jeder bekommt ein Parteiband und muss es sich teilweise in die Hose stecken  - "Band-klau-Spiel": alle rennen frei durch die Halle und versuchen den anderen ihre Bänder zu klauen  <i>Wer hat am meisten?</i></p>	<p>Aufwärmen und Lockern der Schulter, um später Verletzungen zu vermeiden  Hochfahren des Kreislaufs</p>	<p>Individuelles Aufwärmen/  Gruppenspiel</p>	<p>je Spieler ein Parteiband</p>
18 min	<p><b>Hauptteil: Spiele mit dem Schwungtuch</b>  ca 9 Personen pro Schwungtuch  1. Auf- und Abschwingen  2. dazu im Kreis laufen (Richtungswechsel)  3. durchnummerieren (1,2,3), beim Aufrufen der Zahl Platzwechsel (oder Augenfarbe, Name, usw.)  4. eine Gruppe setzt sich unter das Tuch; die anderen schwingen weiter  5. alle unter das Tuch sitzen  6. alle machen gleichzeitig einen Platzwechsel</p>	<p>Schwingen in der Gruppe  Gewöhnung an das Schwungtuch</p>	<p>Gruppenspiele</p>	<p>3 Schwungtücher  Parteinbänder</p>

Zeit	Unterrichtsinhalte	Method. -didakt. Kommentare	Organisations- rahmen	Medien & Geräte
7min	<p><b>Abschlusspiel:</b> 2 Teams pro Schwungtuch 4 Bälle pro Schwungtuch; 2 Bälle pro Team</p> <p>1. Team muss durch Schwingen die gegnerischen Bälle aus dem Tuch werfen und dabei die eigenen Bälle im Schwungtuch behalten</p> <p>2. Team erhält einen Punkt, wenn es ihm gelingt einen Ball über den Kopf einen Gegners durch Schwingen aus dem Schwungtuch zu werfen</p>	Anwendung des Gelernten in einem Spiel mit Wettkampfcharakter	Mannschafts- spiel	3 Schwung- tücher Parteinbänder 12 Bälle

## 5 Literaturverzeichnis

Fluegelman, A. & Fembeck, S. (1976). *New Games – die neuen Spiele*. San Francisco: ahorn verlag.