

Universität Karlsruhe
Institut für Sport und Sportwissenschaft

Spielfit, SS 2006
Frau Dr. Michaela Knoll, Frau Silke Wenninger

Stundenausarbeitung

Kleine Spiele/ Spiele zur Regelfindung

Schwerpunkt: Wurfspiele

Tag der Abgabe: 20. Juni 2006

Referenten: Patrick Widmann (BA)
Matrikel-Nr.: 1307686

Eva Moch (BA)
Matrikel-Nr.: 1312130

Simone Miller (LA)
Matrikel-Nr.: 1319675

Inhaltsverzeichnis

0	Vorwort.....	3
1	Rahmenbedingungen.....	3
2	Didaktisch-methodische Analyse	4
2.1	Kleine Spiele – Eine Einführung	4
2.2	Didaktisch-methodische Überlegungen zum Unterrichtsverlauf.....	5
3	Konkretisierung der Unterrichtspräsentation.....	6
4	Anhang	8
5	Literaturverzeichnis	10

0 Vorwort

Mithilfe der nachfolgenden Arbeit sollen nähere Einblicke in die Thematik des Begriffes „kleine Spiele/ Spiele zur Regelfindung“ eröffnet werden, wobei wir uns ausschließlich mit Wurfspielen befassen werden. Dabei dient die im Rahmen des Spielfit- Kurses (SS 2006, am Sportinstitut der Universität Karlsruhe) entstandene Ausarbeitung als theoretische Grundlage bzw. theoretisches Begleitmaterial unserer späteren Stundengestaltung. Sowohl methodisch- didaktische Vorüberlegungen, als auch eine genauere Beschreibung der praktischen Stundenumsetzung gilt es dabei zu vermitteln, wobei auch die grundsätzlichen Rahmenbedingungen kurz erfasst werden. Ein angehängter Stundenverlaufsplan in tabellarischer Form gibt die einzelnen Schritte, einschließlich näherer Erläuterungen, zusammenfassend wieder. Zielgruppe unserer Ausarbeitung stellen Kinder im Grundschulalter dar, auf welche unser Stundenaufbau in erster Linie ausgelegt wurde.

1 Rahmenbedingungen

- Zielgruppe: - Kinder im Grundschulalter
- Teilnehmer:
- Anzahl : ca. 25 Sportstudenten
 - Geschlecht : Frauen und Männer
 - Alter : zwischen 20 & 30 Jahre
 - Leistungsstand : unterschiedlich (weniger entscheidend für Stundenverlauf)
- Gruppensituation: - Gruppe kennt sich bereits
- Örtliche Gegebenheiten: - große Sporthalle (Sportinstitut Karlsruhe – Universität)
- Zeit: - ca. 30 min

2 Didaktisch-methodische Analyse

2.1 Kleine Spiele – Eine Einführung

Wie bereits erwähnt stellt der Hauptgegenstand unserer Stundenausarbeitung die sinngemäßen Inhalte der „kleinen Spiele“ dar. Um die Grundgedanken folgender Arbeit zu durchleuchten, ist es aus diesem Grunde unumgänglich den Begriff näher zu erläutern. Hierbei scheint es schwierig eine generalisierte Definition zu finden. Vielmehr wird sich die Begrifflichkeit aufgrund von Abgrenzungsmerkmalen gegenüber großen Sportspielen, wie z. B. Fußball oder Handball, und einzelner im Folgenden aufgeführter Grundideen nahezu von selbst erklären.

Vordergründiges Merkmal aller „kleinen Spiele“ ist die Einfachheit, mit welcher die Umsetzung aller Übungen durchführbar ist. Neben geringen Voraussetzungen zum Spielbetrieb sollte es wenigen Mitteln bzw. Materialien zur Umsetzung bedürfen. Viele Formen setzen aus diesem Grund keine hohen Fertigkeiten der einzelnen Teilnehmer voraus, eher verbirgt sich der Sinn dahinter diese im Laufe der Zeit zu entwickeln. Auf diesem Wege ist gewährleistet, dass auch sportlich weniger Begabte die Freude am Spiel nicht zu schnell verlieren. Die „kleinen Spiele“ sind sozusagen als eine Art Hinführung zu den großen Sportspielen anzusehen.

Sind auch die meisten „kleinen Spiele“, um die nötige Motivation zu erreichen, durch einen Wettkampfcharakter geprägt, darf man darunter allerdings keine starre Regelung verstehen, wie sie in den großen Sportspielen anzufinden ist. Zumeist sind einfache Spielregeln gegeben die je nach Spielverlauf und Gruppe verändert werden können; im günstigsten Fall von den Spielteilnehmern selbst.

Hierbei kommt ein weiterer Wirkungsbereich der kleinen Spiele, die Pädagogik, zum Vorschein. Den Spielern selbst soll ein gewisses Maß an schöpferischem Handeln überlassen werden, um neben Interaktion und Gemeinschaftsgefühl die eigene Kreativität zu fördern. Man könnte sagen, dass durch „kleine Spiele“ unbewusst eine gewisse Erziehungsmöglichkeit eröffnet wird, welche durch die Förderung des Willens und der Aufmerksamkeit, oder des Beobachtens im Spielverlauf weitere Ansatzpunkte findet.

Neben den oben genannten geistigen Entwicklungsmöglichkeiten sind als weiterer positiver Aspekt die biologischen Wirkungen zu nennen. Durch „unbewusstes Anstrengen“, aufgrund der vermittelten Freude und des Frohsinns durch „kleine Spiele“, können zugleich Förderungen in allgemeinen konditionellen Fähigkeiten, des Herz Kreislaufsystems, oder des Bewegungsapparates erreicht werden.

2.2 Didaktisch-methodische Überlegungen zum Unterrichtsverlauf

Ziel unserer Unterrichtseinheit ist es im Laufe der Stunde „kleine Spiele“ durchzuführen, die nach und nach durch Umgestalten des Regelwerks verändert werden sollen. Unser Anliegen ist hierbei die oben bereits erwähnten erzieherischen Möglichkeiten zu nutzen und je nach Spielverlauf, der Gruppe selbst, die Möglichkeit zu bieten in der Regelfestlegung variabel zu sein. Somit soll eine durchgehende Motivation der Teilnehmer gewährleistet und die zielgruppengerechte Anwendungsvielfalt herausgestellt werden.

Um diese eigens gesteckten Ziele zu erreichen bedarf es einigen Vorüberlegungen zur Methodik.

Nach einer ersten Begrüßung der Gruppe beabsichtigen wir am Anfang unserer Stunde ein erstes „kleines Spiel“ mit vorgegebenem Regelwerk durchführen zu lassen. Dieses soll als erste Einstimmung dienen und nebenbei den meist vorhandenen „Bewegungshunger“ der Teilnehmer stillen. Auf eine separate Aufwärmphase wird demzufolge verzichtet.

Direkt im Anschluss folgt ein weiteres Spiel anhand von welchem, unter unserer Anleitung, aufgezeigt wird, welche Variationsmöglichkeiten mit nur wenigen Mitteln im Spielbetrieb möglich sind.

Um das abschließende Spiel vorzubereiten, findet danach eine kurze Besprechung mit den Teilnehmern statt. Hier wird reflektiert was die meisten Spiele gemeinsam haben und weshalb sie im Spielbetrieb „funktionieren“ können, auch sollte deutlich werden in wie weit sich der Spielfluss der vorangegangenen Spiele aufgrund einzelner Variationen verändert hatte.

Um die zuvor besprochene Theorie deutlich zu machen, sehen wir es für notwendig anschließend sozusagen ein Spiel nahezu von Grund auf zu entwickeln; in unserem Falle besser gesagt von der Gruppe entwickeln zu lassen. Dieser Zielsetzung folgend wird die Gruppe aufgrund ihrer Größe in zwei Hälften geteilt.

Jeder Hälfte wird dasselbe wettkampforientierte Spiel erklärt, anfangs jedoch mit nur wenigen Regeln. Utensilien, die eventuell im Laufe des Spiels eingesetzt werden können um das Spiel interessanter zu machen, werden bereitgestellt. Ziel ist es, dass die Gruppen je nach Spielverlauf und spielerischem Können die Regeln aus eigenem Interesse verändern, man könnte auch sagen verschärfen, ohne damit einen flüssigen Spielbetrieb einzubüßen. Auf diesem Wege gelingt neben einer Förderung der Interaktion und der fortwährenden Motivation zusätzlich durch Miteinbeziehen der Gruppe eine Vermittlung ihrer Bedeutung für den Unterricht.

Gegen Ende der Übungsstunde ist von unserer Seite ein kleines Resümee geplant, bei dem sich alle Teilnehmer nochmals über den Verlauf der Stunde austauschen und die einzelnen Veränderungen in den Spielfeldern besprochen werden.

So sollte abschließend nochmals die Bedeutung der Regeln innerhalb der kleinen Spiele herauszuheben sein, aber auch deutlich werden, dass es möglich ist nahezu jedes Spiel für jede Gruppe interessant zu machen; nur durch geringen Aufwand – durch Regelveränderungen.

3 Konkretisierung der Unterrichtspräsentation

Um dem Leistungsstand unserer Zielgruppe, Kinder im Grundschulalter, gerecht zu werden ist Planung unserer Stunde eine grundlegende Bewegungsschulung zu erreichen.

Wir gehen davon aus, dass zumindest ein Großteil der Gruppe bisher nur wenig Erfahrung mit spezifischen Ballsportspielen gesammelt hat. Demzufolge ist es notwendig mithilfe der Trainingseinheit grundlegende Fertigkeiten wie Werfen, Zielen etc., des späteren Schulsports zu schulen, weniger spezifische Bewegungsabläufe. Dies gelingt aus unserer Sicht am effektivsten unter Anwendung „kleiner Spiele“, da mit ihnen der spielerische Gedanke am ausgeprägtesten umgesetzt werden kann. Erste Grundlagen der späteren „großen Sportspiele“ werden von den Kindern somit unbewusst, wobei auch effektiv, erlernt.

Ausführliche methodische Spielreihen, im Hinblick auf ein systematisches Heranführen zu den „großen Sportspielen“, sind hingegen aus unserer Sicht kaum umsetzbar. Hier gestaltet sich der geringe Zeitumfang („nur“ 30-45 min) als größtes Hindernis.

Bei der Einteilung der einzelnen Mannschaften gestaltet es sich unserer Meinung vorteilhaft, diese selbst vorzunehmen, z.B. durch „Abzählen“. So kann die beim „Wählen“ häufig auftretende Gefahr umgangen werden, dass weniger talentierte Schüler jedes Mal als Letzte ausgesucht werden und aufgrund dessen schnell die Lust am Sport verlieren. Eher steht im Vordergrund ein Gemeinschaftsgefühl zu entwickeln, nicht zu vergessen im Hinblick auf die eigenverantwortliche Regelentwicklung innerhalb der Mannschaften.

Außerdem begrenzen wir uns bei der Wahl unserer Medien auf ein Minimum, da die von uns ausgewählten Spiele nicht nur in Sporthallen umsetzbar sein sollen. Alle durchgeführten Wettbewerbe sind folglich auch in anderem Umfeld mit gleichen, oder zumindest vergleichbaren Mitteln durchführbar.

4 Anhang

Tabelle1: Stundenverlaufsplan

Zeit	Unterrichtsinhalt	Methodisch-didaktischer Kommentar	Organisationsrahmen	Medien & Geräte
3 Min	Begrüßung, Einführung in das Thema "kleine Spiele zur Regelfindung"			
8 Min	kleines Spiel zum Aufwärmen: "Zugspiel"	Zum Training der Wurfsicherheit aus verschiedenen Entfernungen. Training der Wurfdynamik, Antizipation, Wurf einschätzung, Wurfgenauigkeit	4 Mannschaften versuchen schnellst möglich, die Kästen hinter eine Zielinie zu bringen. Dies geschieht, indem ein Kasten, nachdem man einen Ball hineingetroffen hat, hinter einen zweiten gestellt wird.	8 kleine Kästen, pro Mannschaft einen Ball
5 Min	kleines Spiel mit Regelvariationen: "Grenzball"	geschult wird das Zielwerfen. Durch Regelvariationen, wird das Spiel verändert und dem Leistungsgrad der Gruppe angepasst.	2 Mannschaften stehen sich gegenüber und versuchen einen in der Mitte liegenden Ball durch abschießen mit Bällen in die gegnerische Hälfte zu bringen.	2 Gymnastikbälle, pro Spieler 1 Ball (Hohlball)
2 Min	s. oben	Variation 1	Veränderung der Wurftechnik (direkt, indirekt...)	
2 Min	s. oben	Variation 2	Veränderung des Abstands zum Zielobjekt	
3 Min	s. oben	Variation 3	4 Mannschaften bilden ein Viereck um die Bananenkiste, wieder versuchen die Mannschaften die Kiste durch abschießen in die Feldhälfte der gegenüberliegenden Mannschaft zu bringen	

5 Min	Besprechung und Reflektion der "Erfahrungen"			
15 Min	ein kleines Spiel, bei dem die Spieler selbst neue Regeln finden: "Jagt den König"	Förderung der Kreativität durch eigenständige Regelfindung und Teamfähigkeit	2 Mannschaften spielen gegeneinander auf einem Feld mit 2 Spielhälften. Jede Mannschaft wählt einen Mitspieler zum "König". Ein Punkt wird erzielt, indem der König mit einem ball abgeworfen wird. Die weiteren Regel sollen von den Mannschaften selbst kreiert werden.	Zur Verfügung stehen Bälle, eine Art "Ziel,- oder Schutzschild", Material zur Verteidigung (blaue matten)

5 Literaturverzeichnis

Döbler, E., Döbler, H. (1980). *Kleine Spiele. Ein Handlungsbuch für Kindergarten, Schule und Sportgemeinschaft.* (12., stark überarbeitete Aufl.). Volkseigener Verlag Berlin.

Walter, M. (1996). *Spiel und Spaß an jedem Ort. Spielsammlung für Vereins-, Schul- und Freizeitsport.* (5. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.