

Universität Karlsruhe
Institut für Sport und Sportwissenschaft

Spiel – Fit Kurs B
SS 2006
Frau Dr. Michaela Knoll / Frau Silke Wenninger

Ausarbeitung zu „Spiele aus aller Welt“

Tag der Abgabe: 18.07.2006

Vorgelegt von: Nico Alexander Dennis Amendy
Altbachstraße 7
67435 Neustadt an der Weinstraße
Tel.: 06321 / 68319
Email: NicoAmendy@gmx.de

Sportwissenschaft (B.A.), 2. Semester
Matrikelnr.: 1318912

Inhaltsverzeichnis

1. Rahmenbedingungen.....	3
1.1 Teilnehmer.....	3
1.2 Gruppensituation.....	3
1.3 Örtliche Gegebenheiten.....	3
1.4 Materialien.....	3
1.5 Zeitrahmen.....	3
2. Didaktisch-methodische Analyse.....	3
3. Konkretisierung der Unterrichtspräsentation.....	4
3.1 Aufwärmspiel.....	4
3.2 Spiel „Doppelball“ (Nordamerika-Indianer).....	4
3.3 Spiel „Halt den Reifen an“ (Zaire / Kongo).....	5
3.4 Spiel „Drop the bomb“ (Eskimos).....	5
3.5 Spiel „Schlangenschubsen“ (Ungarn).....	5
3.6 Spiel „Zieh den Stuhl an“ (Panama).....	5
3.7 Spiel „Windball“ (Philippinen).....	6
3.8 Spiel „Wer findet den Schatz?“ (Australien).....	6
4. Stundenverlaufsplan.....	7
5. Literatur- und Quellenverzeichnis.....	9

1. Rahmenbedingungen

1.1 Teilnehmer: normalerweise 20-24 (möglichst durch 4 teilbare Zahl) Kinder unterschiedlichen Geschlechts und altersdurchschnittlichen Leistungsstands im Alter von 9-11 Jahren, hier: etwa 25 Sportstudenten im Alter von 20-30 Jahren

1.2 Gruppensituation: möglichst sich untereinander nicht völlig fremde Gruppe, da man sich bei manchen Spielen auch anfassen muss

1.3 Örtliche Gegebenheiten: Sporthalle, falls keine vorhanden auch im Freien mit möglichst ebenem, aber weichem Boden, z.B. Sportplatz oder Wiese

1.4 Materialien: 2 Bälle, 2 Doppelbälle, Hockeyschläger oder Stäbe, Reifen, Stäbe (zum Wurf geeignet), Matten, Stühle, T-Shirts, Tischtennisbälle

1.5 Zeitrahmen: ca. 30 Minuten

2. Didaktisch-methodische Analyse

Kinder treten Fremdem, vor allem unbekanntem Menschen gegenüber viel aufgeschlossener entgegen als die meisten Erwachsenen. Diese Eigenschaft gilt es nicht nur zu erhalten, sondern auch zu fördern. Die Veranstaltung „Spiele aus aller Welt“ soll daher nicht nur einfach eine Auswahl an Spielen aus verschiedenen Ländern und Kulturen sein, sondern sie soll die Kinder auch neugierig machen auf den Rest der Welt, sensibilisieren für unterschiedliche Lebensbedingungen und das Auseinandersetzen mit Menschen anderer Herkunft, Hautfarbe, Sprache und Kultur, die nicht nur in fernen Ländern leben, sondern auch mitten unter uns in Deutschland.

Sicherlich ist es schwer, für eine Zeit von weniger als einer Stunde eine repräsentative Auswahl an Spielen aus der ganzen Welt, von denen es sicherlich mehrere Tausend gibt, zu treffen. Allerdings soll die Veranstaltung auch nur einen kleinen Ausschnitt zeigen, um die Kinder zu animieren, selbst nach anderen Spielen, die ja z.B. über das Internet frei zugänglich sind, zu suchen und sich eventuell auch ein paar Hintergrundinformationen (die z.T. in die Spielbeschreibung integriert sind) zu den Ländern, aus denen die Spiele stammen, zu holen.

Neben dem Spaß, größtenteils an der Bewegung, stehen auch Teamarbeit und Wettkampf im Focus, was im späten Grundschul- bzw. frühen Sekundarschulalter eine wichtige Komponente darstellt. Die Spiele sind z.T. recht aufwendig bzw. erfordern einige

Materialien, deshalb ist eine gute Vorbereitung und ein vorzeitiger Aufbau dringend angezeigt.

Das Aufwärmspiel offenbart unter anderem auch, wie viele Länder die Kinder kennen, und wie es um ihre Geographiekenntnisse in dieser Hinsicht bestellt ist.

Die internationale Auswahl an Spielen sollte sich auch deutlich von den einheimischen unterscheiden, damit die Spiele aus aller Welt nicht zu Allerweltsspielen werden.

3. Konkretisierung der Unterrichtspräsentation

Nach der Begrüßung und der Vorstellung des Themas folgt die Gruppeneinteilung, die Kinder stellen sich der Größe nach auf und zählen zu 4 ab. Die 4 Gruppen verteilen sich je 2 auf eine Hallenhälfte.

3.1 Aufwärmspiel:

Bereits hier sollen die Kinder auf die quasi multikulturelle Veranstaltung eingestimmt werden. Nach Möglichkeit sollte eine Zusammenstellung an bewegungsanimierender Musik aus aller Welt zur Begleitung gespielt werden.

Gespielt wird modifiziertes Parteiball: Ein Pass zu einem Mitspieler zählt nur dann als Punkt, wenn von dem jeweiligen Fänger vorher ein Ländername ausgerufen wird.

Europäische Länder zählen 1 Punkt, alle anderen 2 Punkte. Es dürfen bis zur Unterbrechung (durch Abfangen des Balles durch die gegnerische Mannschaft, Ball auf den Boden oder im Aus, oder durch automatischen Ballwechsel) keine Ländernamen wiederholt werden. Nach 10 aufeinanderfolgenden Punkten einer Mannschaft gibt es automatisch Ballwechsel.

3.2 „Doppelball“ (Nordamerika-Indianer):

Während die männlichen Indianer in Nordamerika hauptsächlich Lacrosse spielten, wurde von den Frauen meist Doppelball gespielt. Ziel ist es, den Doppelball (entweder 2 zusammengebundene Bälle, z.B. Fußbälle, oder in einer Tüte bzw. einem Sack gut verschnürte Bälle) über die gegnerische Torlinie zu befördern. Als Schläger können Stäbe oder (falls vorhanden) Hockey-Schläger benutzt werden. Die Gruppeneinteilung bleibt bestehen, aber die Gewinnermannschaft des Aufwärmspiels aus dem einen Hallenhälfte wechselt mit der Verlierermannschaft aus der anderen.

3.3 „Halt den Reifen an“ (Zaire / Kongo):

Da in den meisten Ländern Afrikas das Geld für Spielzeug fehlt, wird häufig mit Jagdinstrumenten, Abfall oder Schrott gespielt. Statt Reifen kann man z.B. Tanz-Ringe (Hoola-Hoop-Ringe) verwenden, statt Speere Stäbe. Ziel ist es, die rollenden Reifen zu treffen, so dass sie entweder umkippen bzw. zum Stehen kommen(2 Punkte), oder hindurchzuwerfen (1 Punkt). Die Gegner aus dem Aufwärmspiel bilden zusammen je eine Gruppe.

3.4 „Drop the Bomb“ – Wirf die Bombe ab (Eskimos):

Dieses Spiel ist vielmehr eine Kraftausdauerübung (bzw. ein Körperspannungs- und Schmerz widerstandstest), die auch bei der Internationalen Eskimoolympiade (WEIO) Anwendung findet. Ein Kind wird von den anderen 4 Teammitgliedern an Armen und Beinen hochgehoben. Wenn man es nicht mehr aushält, ruft man „drop the bomb!“ oder „wirf die Bombe ab!“, so dass die anderen einen auf die Matte fallen lassen. Aus Zeitgründen können wohl nicht alle 5 jeder Gruppe die Bombe spielen.

Die 4er-Gruppeneinteilung vom Anfang bleibt erhalten.

3.5 „Schlangenschubsen“ (Ungarn):

Der hinterste einer Gruppe gibt seinem Vordermann einen Schubs, dann dieser seinem Vordermann etc., bis der vorderste geschubst wurde. Dieser rennt nach hinten an das Ende der Gruppe. Wer zuerst fertig ist, hat gewonnen. Das Spiel kann auch nach Punkten durchgeführt werden (z.B. wer schafft es als erster 5mal?), oder man startet gleichzeitig mit der anderen Gruppe und versucht, eine bestimmte Ziellinie als erster zu überqueren.

3.6 „Zieh den Stuhl an“ (Panama):

Von den 4 Gruppen vom Anfang bilden jeweils 2 sitzend einen Kreis, je eine Gruppe einen Halbkreis. Einer von jeder Gruppe steht in der Mitte neben einem Stuhl. Auf Kommando beginnt das Spiel, alle sitzenden werfen ihre Schuhe und das T-Shirt in Richtung ihres Teamkollegen, der neben dem Stuhl steht, dieser muss dem Stuhl 4 Schuhe anziehen und das T-Shirt. Wenn er fertig ist, kommt der nächste aus der Gruppe, der den Stuhl wieder ausziehen muss. Der nächste muss ihn wieder anziehen usw. Gewonnen hat die Gruppe, bei der als erste alle an der Reihe waren.

3.7 „Windball“ (Philippinen):

Bei diesem Spiel ist die Gruppeneinteilung weniger wichtig, da es hauptsächlich um Spaß geht, aber man könnte die Gruppeneinteilung von „Halt den Reifen an“ heranziehen. Es liegen (oder knien) sich immer 2 Kinder gegenüber. Eine Mittellinie sollte deutlich erkennbar sein, ebenso ein kleines Spielfeld von ca. 1 mal 1 m auf jeder Seite pro Kind, aber nicht direkt an das Nachbarspielfeld anschließen. Ziel ist es, den Tischtennisball ins Aus des Gegners zu pusten, was einen Punkt ergibt. Wer nach Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

3.8 „Wer findet den Schatz?“ (Australien):

Sofern das Spiel in der Halle und nicht auf dem Spielplatz im Sand stattfindet, muss man den Kindern die Augen verbinden, um den gleichen Effekt zu erzielen.

Das Spiel lässt sich sowohl mit 2 Gruppen, die jeweils Gegenstände in einem abgesteckten Feld suchen müssen, als auch mit 4 durchführen. Das ganze lässt sich aber auch mit einem großen Suchfeld arrangieren, in dem alle Gruppen gleichzeitig suchen – so sind mehr Kinder gleichzeitig in Bewegung. Die Teamkollegen dürfen ihre Mitspieler dirigieren, jedoch nur der vorderste an der Reihe, damit nicht alle durcheinander schreien. Man kann dann, je nach zeitlichen Möglichkeiten, entweder nach einer bestimmten Zeit das Spiel abbrechen und zählen, wer am meisten Gegenstände gesammelt hat, oder bei der Variante mit dem markierten Feld für jede Gruppe das Spiel beenden, wenn eine Gruppe alle Gegenstände gesammelt hat.

4. Stundenverlaufsplan

4. Stundenverlaufsplan „Spiele aus aller Welt“				
				Seite 1
<u>Zeit</u>	<u>U-Phasen & Unterrichtsinhalte</u>	<u>Methodisch-didaktische Kommentare / Skizzen</u>	<u>Organisationsrahmen</u>	<u>Medien & Geräte</u>
ca. 5 min.	<p>Einleitung, Erwärmung: Begrüßung, Gruppeneinteilung, Vorstellung des Themas Musikalisch untermalt von Klängen und Rhythmen aus aller Welt wird eine Variante von Parteiball gespielt. Jeder Pass innerhalb einer Mannschaft zählt als 1 Punkt, jedoch nur, wenn vom jeweiligen Fänger vor jedem Fangen der Name eines Landes gerufen wird. Europäische Länder zählen 1 Punkt, alle anderen 2 Punkte. Nach 10 aufeinanderfolgenden Punkten einer Mannschaft gibt es automatisch einen Ballwechsel. Bis zur Unterbrechung (durch Abfangen des Balls durch die gegnerische Mannschaft oder durch automatischen Ballwechsel nach 10 Punkten) dürfen keine Ländernamen wiederholt werden.</p>	Spielerische Erwärmung, Einstimmung auf die Spiele aus verschiedenen Ländern mit Wettkampfcharakter	4 Mannschaften	2 Bälle, Markierungshemdchen, Abspielgerät
Ca. 4 min.	<p>Nordamerika-Indianer: Doppelball Im Gegensatz zu den Männern, die sich mit „Lacrosse“ beschäftigten, spielten die Indianerinnen häufig Doppelball. Ähnlich wie beim (Eis-)Hockey, Fußball oder Handball geht es darum, das Spielgerät hinter die Linie des gegnerischen Tors zu befördern. Für die Tore oder die Spielfeldgröße oder Spieleranzahl gab es keine Standards. Auch die Schläger hatten unterschiedliche Formen, ähnelten aber meist den Lacrosse-Schlägern.</p>	Spaß an der Bewegung, Kennenlernen eines neuen Spiels mit Wettkampfcharakter	4 Mannschaften	4 Bälle, je 2 zusammengebunden oder – geklebt, 8 Hütchen zur Tormarkierung, Hockeyschläger oder Stäbe als Schläger

Stundenverlaufsplan „Spiele aus aller Welt“				
				Seite 2
<u>Zeit</u>	<u>U-Phasen & Unterrichtsinhalte</u>	<u>Methodisch-didaktische Kommentare / Skizzen</u>	<u>Organisationsrahmen</u>	<u>Medien & Geräte</u>
Ca. 4 min.	<p>Zaire (Kongo): Halt den Reifen an Statt Speeren lassen sich Stäbe verwenden. Ziel ist es, den vorbeifließenden Reifen zu treffen, so dass dieser umkippt (2 Punkte) oder hindurchwerfen (1 Punkt). Wer trifft am meisten Reifen in einer bestimmten Zeit? Die Gruppen verteilen sich auf beide Seiten, damit geworfene Speere nicht vom Werfer geholt werden müssen.</p>	Zielschusspiel, das Geschicklichkeit und Treffsicherheit erfordert	2 Gruppen	mehrere Reifen (5-6), Stäbe
Ca. 4 min.	<p>Eskimos: Drop the Bomb – Wirf die Bombe ab Diese Spiel bzw. Übung wird auch bei der Eskimoolympiade durchgeführt. Alle Gruppenmitglieder werden von ihren 4 Partnern an Armen und Beinen hochgehoben, so dass sie senkrecht in der Luft stehen. Wer es nicht mehr aushält, ruft „Drop the Bomb“ (oder „Wirf die Bombe ab“). Wer jeweils am längsten aushält, hat gewonnen.</p>	Kraftausdauer-, Körperspannungs- und Schmerzwidertest bzw. Erfahrung mit Wettkampfcharakter	4 Gruppen à 5 Personen	4 Matten
Ca. 3 min.	<p>Ungarn: Schlangenschubsen Das letzte Kind in der Schlange gibt seinem Vordermann einen Schubs, dann dieser seinem Vordermann etc., bis der Schubs beim vordersten Kind angekommen ist. Dieser sprintet an das Ende der Schlange, das Spiel beginnt von neuem, bis alle in der Gruppe an der Reihe waren. Welche Gruppe schafft es am schnellsten?</p>	Spielerische Vermittlung von Spaß an der Bewegung in der Gruppe mit Wettkampfcharakter	2 Gruppen	keine

<u>Stundenverlaufsplan „Spiele aus aller Welt“</u>				Seite 3
<u>Zeit</u>	<u>U-Phasen & Unterrichtsinhalte</u>	<u>Methodisch-didaktische Kommentare / Skizzen</u>	<u>Organisations rahmen</u>	<u>Medien & Geräte</u>
Ca. 4 min.	Panama: „Zieh den Stuhl an“ 4 Gruppen bilden jeweils 2 Kreise, in deren Mitte sich jeweils 2 Stühle befinden. Von jeder Gruppe befindet sich immer einer in der Mitte. Auf Kommando werfen die Kinder ihre Schuhe und ein T-Shirt Richtung Partner, der dann die Kleidungsstücke am Stuhl anbringen und sich danach darauf setzen muss. Das nächste Gruppenmitglied muss den Stuhl dann wieder ausziehen. Die Gruppe, bei der als erstes alle Mitglieder an der Reihe waren, hat gewonnen.		4 Gruppen	4 Stühle, 4 T-Shirts
Ca. 2 min.	Philippinen: Windball Eigentlich wird Windball auf Tischen gespielt, aber es funktioniert auch auf dem Fußboden. Immer 2 Kinder liegen sich gegenüber. Als Mittellinie kann eine Linie in der Halle benutzt werden. Das Spielfeld sollte auf jeder Seite etwa 1 x 1 Meter betragen, nicht direkt an das Nachbarfeld anschließen und markiert werden. Ziel ist es, den Ball nur durch Pusten (die Kinder dürfen sich beliebig bewegen, jedoch nur die Atemluft einsetzen) ins Aus des Gegners zu befördern.		2 Gruppen, gegenüberliegend	Ca. 10 Tischtennisbälle
Ca. 4 min.	Australien: Wer findet den Schatz? Normalerweise wird dieses Spiel im Sand durchgeführt, aber es funktioniert auch mit verbundenen Augen. In einem markierten Feld werden verschiedene Gegenstände (z.B. Bälle, Stäbe, Kastenteile) verteilt, die dann immer von einem Gruppenmitglied gesucht und (einzeln) mitgenommen werden müssen. Die Kinder dürfen ihre Partner dirigieren. Die Gruppe, die als erste alle Gegenstände gefunden hat, gewinnt.		2 Gruppen	Bälle, Stäbe, Kastenteile, Ringe

5. Literatur- und Quellenverzeichnis

Es wurde keine Literatur verwendet.

Internetquellen (letzter Zugriff 17.07.2006):

<http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=522&titelId=>

<http://www.stud.uni-hamburg.de/users/ixtlan/sdw/spiele/spiele.htm>