

Universität Karlsruhe
Institut für Sport und Sportwissenschaft

Spielfit SS 06
Dr. Michaela Knoll, Silke Wenninger

Stundenausarbeitung
Spielparcours

Tag der Abgabe: 11.07.2006

Vorgelegt von: Valerie Blübaum
Vogesenstr. 36
75203 Königsbach
vbluebaum@gmx.de

Jessica Schmidt
Waldhornstr. 19
76131 Karlsruhe
jessyschmidt@yahoo.de

Lehramt, 2. Semester

Inhaltsverzeichnis

1 Rahmenbedingungen.....	3
2 Methodisch-Didaktische Analyse.....	3
3 Konkretisierung der Unterrichtspräsentation.....	3
4 Tabellarischer Stundenverlauf.....	5
Literaturverzeichnis.....	6

1 Rahmenbedingungen

Teilnehmer: ca. 30

Geschlecht: weiblich und männlich

Alter: 10 – 12 Jahre

Leistungsstand: motorische, koordinative und konditionelle Grundfähigkeiten

Gruppensituation: Schulklasse

Örtliche Gegebenheiten: Sporthalle

Ausstattung: diverse Kleingeräte

Zeit: ca. 30 Minuten

2 Methodisch-Didaktische Analyse

Wird an einer Schule ein Sporttag veranstaltet, so eignet sich hierbei für die praktische Umsetzung am besten ein Spielparcours.

Bei den vielen verschiedenen kleinen Spielen, die bei einem Spielparcours angeboten werden, steht der Wettkampfcharakter im Vordergrund, um die Schüler zu animieren ihr Bestes zu geben.

Es sollten nicht nur Spiele gespielt werden, bei denen sportliche Kinder angesprochen werden, sondern auch die „Denker“ der Klasse.

Ziel eines solchen Spielparcours ist es, den Schüler/Innen eine Abwechslung zu bieten, ihnen Spaß an der Bewegung zu vermitteln, sowie die Klassengemeinschaft zu fördern.

3 Konkretisierung der Unterrichtspräsentation

Für unseren Spielparcours haben wir uns 5 Spiele ausgesucht, da in 30 Minuten nicht mehr Spiele durchführbar sind. Die Spiele kennen wir alle aus unserer Kindheit. Folgende Spiele haben wir ausgewählt:

- **Montagsmaler**
Ein Gruppenmitglied bekommt einen Begriff, der zumeist aus zwei Worten besteht. Diesen Begriff muss er durch malen der restlichen Gruppe erklären. Er darf dabei nicht sprechen. Ziel ist es, so viele Wörter wie möglich zu erraten.
- **Schokospiel**
Reihum wird gewürfelt. Der, der eine sechs würfelt, muss sich Schal, Mütze und Handschuhe anziehen und mit Messer und Gabel die in Zeitungspapier gewickelte Schokolade aufschneiden. Sobald eine weitere sechs gewürfelt wird, muss derjenige die Aufgabe übernehmen. Ziel ist es die Schokolade so schnell wie möglich auszupacken.
- **Eierlauf**
Die Gruppe muss so schnell wie möglich in einer Staffelform einen Parcours überwinden. Dabei darf der Tischtennisball nicht vom Löffel fallen. Der Parcours soll folgendermaßen aussehen: Zunächst müssen die Gruppenmitglieder einen Slalom aus vier Hütchen durchlaufen, danach über

eine Bank steigen, durch ein Kastenteil krabbeln, über eine Wippe laufen und zurück zu der Gruppe laufen.

- **Mattentragen**
Die Gruppenspieler sitzen jeweils unter der Matte, die sie auf den flachen Händen der erhobenen Arme hochhalten. Auf Signal übergeben die Hintermänner die Last an die Vorderleute. Freigewordene Spieler erheben sich sofort und reihen sich vorne wieder ein. So durchqueren sie die Halle hin und zurück. Ziel ist es so schnell wie möglich zu sein
- **Punktwerfen**
Es werden drei Hütchen aufgestellt, die je 5, 10 und 20 Punkte wert sind. Die Gruppe muss aus einer gewissen Entfernung versuchen mit Ringtennis die Hütchen zu treffen. Jeder aus der Gruppe erhält zwei Stück. Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Wir wollen unsere Unterrichtsstunde mit einer kleinen Einführung beginnen. Danach laufen wir mit der Gruppe den Spielparcours ab und erklären die einzelnen Stationen. Anschließend bilden wir 5er bzw. 6er Teams, je nachdem wie viele Kinder anwesend sind. Die Teams verteilen sich an die Stationen, bekommen einen Laufzettel auf dem die jeweiligen Punkte und Zeiten notiert werden und der Spielparcours kann beginnen....

4 Tabellarischer Stundenverlauf

Zeit	Unterrichtsinhalte	Methodisch-didaktischer Kommentar	Organisationsrahmen	Medien und Geräte
5 Min	Erklärung des Parcours Gruppeneinteilung		Gruppeneinteilung: Alle stellen sich in einer Reihe auf und es wird auf 5 bzw. 6 durchgezählt	
Insg. 30 Min	Durchlaufen des Spielparcours			
6 Min	Montagsmaler		Die Gruppe sitzt im Kreis, so dass alle Blick auf das Gemalte haben	Begriffe, leeres Blatt, Stifte
6 Min	Schokospiel		Die Gruppe sitzt im Kreis, die Utensilien liegen in der Mitte	Mütze, Schal, Handschuhe, Schokolade, Würfel, Stoppuhr
6 Min	Eierlauf	Schulung der Balancierfähigkeit	Staffellauf	Löffel, Tischtennisbälle, 4 Hütchen, 1 Bank, 1 Kastenteil, evtl. Wippe, Stoppuhr
6 Min	Mattentragen	Schulung der Krafftähigkeit in den Armen	Die Gruppe sitzt in drei Reihen zu je zwei Leuten hintereinander	Blaue Matte, Stoppuhr
6 Min	Punktwerfen	Schulung der Treffsicherheit	Es wird nacheinander geworfen	3 Hütchen, 12 Ringe

Literaturverzeichnis

Walter, M. (1996), *Spiel und Sport an jedem Ort. Spielesammlung für Vereins-, Schul- und Freizeitsport*, (5. Auflage), Schorndorf: STIWA Druck