

Ideensammlung der Bezirksregierungen Arnsberg und Detmold zum Sportunterricht im Freien
(auf Basis der Vorgaben aus dem Faktenblatt des MSB vom 3. August 2020)

Organisatorische Voraussetzungen:

- Einhaltung Sicherheitsabstand (1,5 -2m)
- Keine Sportspiele mit Körperkontakt
- Maskenpflicht entfällt im Sportunterricht

Stundenthema : 10er -Ball in Varianten

Klasse/Jahrgangsstufe: 1-6

Bewegungsfeld/Sportbereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

Inhaltsfeld/er: Kooperation und Konkurrenz

Material: Markierungen zur Feldbegrenzung, unterschiedliche Bälle

Verlaufsplanung

Unterrichtsphase
incl. Zeitangabe

Aktivitäten der SuS / LK
(Beschreibung Spiel-/Übungsformen)

Organisation

Unterrichtsphase incl. Zeitangabe	Aktivitäten der SuS / LK (Beschreibung Spiel-/Übungsformen)	Organisation
<p>Einstieg (10 Min)</p> <ul style="list-style-type: none">• Zielformulierung / Stundenverlauf• Aufwärmen	<ul style="list-style-type: none">• Das Spiel 10er-Ball soll in einzelnen Bereichen so verändert werden, dass es den Bedürfnissen der Klasse entspricht.• Aufwärmspiel: Amöbe (s. Anhang)	<ul style="list-style-type: none">• SuS mit Abstand• Hygieneregeln wiederholen• Hände vor- und nachher desinfizieren
<p>Arbeitsphase (25 Min)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Es wird eine Runde 10er-Ball gespielt (s. Anhang).• Nach einer ersten Runde werden die Probleme des Spiels thematisiert. Bspw.:<ul style="list-style-type: none">○ 10 Pässe sind zu viel○ Zu viele Spieler*innen auf dem Feld bzw. Feld zu klein○ Mit Ballbesitz darf nicht gelaufen werden○ Häufige Doppelpässe mit zwei SuS sind unfair○ etc.• Die SuS werden aufgefordert eigene Lösungsansätze zu formulieren, wie die bestehenden Probleme für die Klasse gelöst werden könnten. Dafür dürfen sie die Regeln des Spiels oder das Spielfeld bzw. das Spielgerät verändern• Max. 2 Veränderungen der Regeln bzw. des Spielfeldes oder -gerätes sollten im nächsten Durchgang getestet	<ul style="list-style-type: none">• Es werden Teams mit max. 7-8 SuS gebildet. Für je zwei Teams ein Feld markieren.• unterschiedliche Bälle (klein, groß, leicht, schwerer etc.)

	<p>werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Anschluss werden die Spielvariationen reflektiert und evtl. erneut verändert. 	
Abschluss (10 Min)	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn auf zwei Felder gespielt wird und unterschiedliche Varianten getestet wurden, werden abschließend die Regeln der anderen Teams getestet. • Sollte nur eine Variante gespielt worden sein, könnte als Abschluss mit der gesamten Klasse Zombieball (s. Anhang) gespielt werden. 	<ul style="list-style-type: none"> • s. o. • 3 Softbälle, ein markiertes Feld

Anhang:

Aufwärmspiel Amöbe

Alle SuS bewegen sich frei in einem kleinen Feld und zeigen durch Geräusche und Bewegungen ihre Evolutionsstufe. Wenn sie auf einen SuS treffen, der auf derselben Evolutionsstufe ist wie sie selber, dann spielen sie gegeneinander „Schnick, Schnack, Schnuck“. Der Gewinner geht eine Stufe höher in der Evolution, der Verlierer eine nach unten. Alle SuS beginnen als Amöbe. Wer die höchste Stufe, Mensch, erreicht hat setzt sich hin und ist nur noch passiver Teilnehmer. Wichtig ist, dass die Bewegungen eindeutig ausgeführt werden und die Geräusche gut zu hören sind. Erhöht den Spaßfaktor!

Evolutionstufen:

1. Amöbe (Brustschwimmbewegungen, Amöbe rufen)
2. Schlange (zischt und mit den Händen schlangen Bewegungen machen)
3. Flip-Flop Hase (Ohren mit Händen und Flip-Flop sagen)
4. Affe (Affe nachmachen)
5. Mensch (ist eben ein Faultier, setzt sich)

Spiel 10er-Ball

Zwei Teams spielen gegeneinander. Jedes Team muss versuchen einen Ball innerhalb des eigenen Teams 10 zu passen, ohne, dass ein SuS der gegnerischen Mannschaft den Ball berührt. Gelingt es einem Team 10 Pässe zu spielen, bekommt es einen Punkt und der Ball geht an das gegnerische Team. Sollte der Ball abgefangen werden, verfallen alle bis dahin gespielten Pässe und das Team mit Ballgewinn beginnt einen eigenen Versuch. Die SuS dürfen sich in dem Feld frei bewegen. Sollten sie im Ballbesitz sein, müssen sie stehen bleiben.

Zombieball

Jeder spielt gegen jeden. Alle Spieler laufen im Feld herum. Der Spielleiter wirft die Bälle ins Spielfeld. Wer einen Ball fängt ist Jäger und darf jeden, den er erwischt, abwerfen. Mit dem Ball in der Hand darf man nur 3 Schritte machen. Verliert jemand den Ball oder unternimmt ein Spieler einen Abwurfversuch (ob erfolgreich oder nicht) ist der Ball frei für jeden, der ihn zuerst erreicht. Wird ein(e) S. abgeworfen, muss er/sie sich auf den Boden setzen und solange warten bis diejenige Person abgeworfen wurde, die ihn abgeworfen hat, dann darf er wieder aufstehen. Fängt aber jemand den Ball eines Jägers, ist er/sie nicht ab, sondern der Jäger gilt als abgeworfen.