

II.A.20

Kleine Spiele

Ballbesitz, Überzahl und Abwehrreihen – Sportspielvermittlung durch Wurfspiele

Ina Knobloch



© RAABE 2023

© Klaus Vedfelt/Digital Visions/Getty Images

Über die Schulung von koordinativen, technischen und taktischen Bausteinen in Wurfspielen sollen die Schülerinnen und Schüler eine Spielfähigkeit erlangen, die ihnen den Einstieg in die Ballspiele Handball und Basketballspiel erleichtert. Die Unterrichtseinheit ist nach dem Konzept der Heidelberger Ballschule ausgerichtet und bietet vielfältige Übungs- und Spielformen an.

KOMPETENZPROFIL

| | |
|------------------------------|--|
| Klassenstufe/n: | 5/6, Anfänger |
| Dauer: | 3 Doppelstunden |
| Kompetenzen: | Ballbesitz individuell sichern, Würfe zielgerichtet ausführen, freie Räume erkennen und nutzen, Spielhandlungen antizipieren |
| Thematische Bereiche: | Ballspiele, Wurfspiele, Angriff und Abwehr im Ballspiel |
| Medien: | Spielbeschreibungen, Feedbackbogen |
| Zusatzmaterial: | 1 farbige Bildkarte (M 13) |

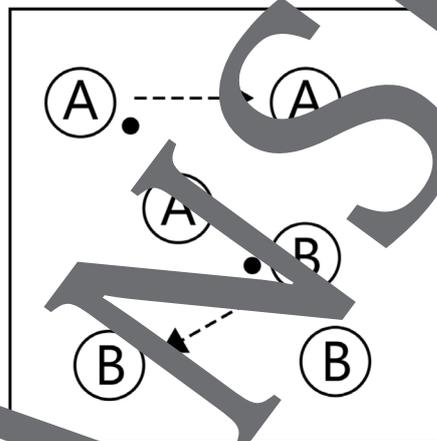
Eckball

M 1

Material 4 kleine Kästen, Leibchen in 4 verschiedenen Farben, 4 Bälle, 4 verschiedenfarbige Hütchen

Organisation

In jede Hallenecke wird ein kleiner umgedrehter Kasten gestellt. Es werden 4 Teams gebildet. Jedem Team wird ein Kasten zugeordnet, der mit einem farbigen Hütchen markiert ist (Krikotfarbene Hütchenfarbe). Der jeweils diagonal gegenüberliegende Kasten ist der zweite Kasten dieses Teams. In der Mitte der Halle befindet sich ein begrenztes Spielfeld, in dem sich die Teams mit je einem Ball aufstellen.



Beschreibung

Alle SuS laufen nebeneinander und zielen sich ihren Ball innerhalb ihres Teams zu. Es darf nicht geprellt und nicht mit dem Ball in der Hand gelaufen werden. Wenn die Spielleitung „1“ ruft, muss jedes Team so schnell wie möglich zu seinem ersten Kasten gelangen (jeder muss den Kasten berühren und der Ball wird darauf abgelegt). Es darf weiterhin nicht geprellt und nicht mit dem Ball gelaufen werden. Danach beginnt eine neue Runde. Ruft die Spielleitung „2“, so müssen die Teams zu ihrem zweiten Kasten gelangen.

Für jeden zuerst erreichten Durchgang erhält das Team 1 Punkt.



Variationen

- Das Spielfeld in der Mitte vergrößern/verkleinern und so die Laufwege zu den Kästen verändern.
- Die Spielleitung gibt keine akustischen Signale, sondern hebt für die „1“ einen Arm und für die „2“ beide Arme.

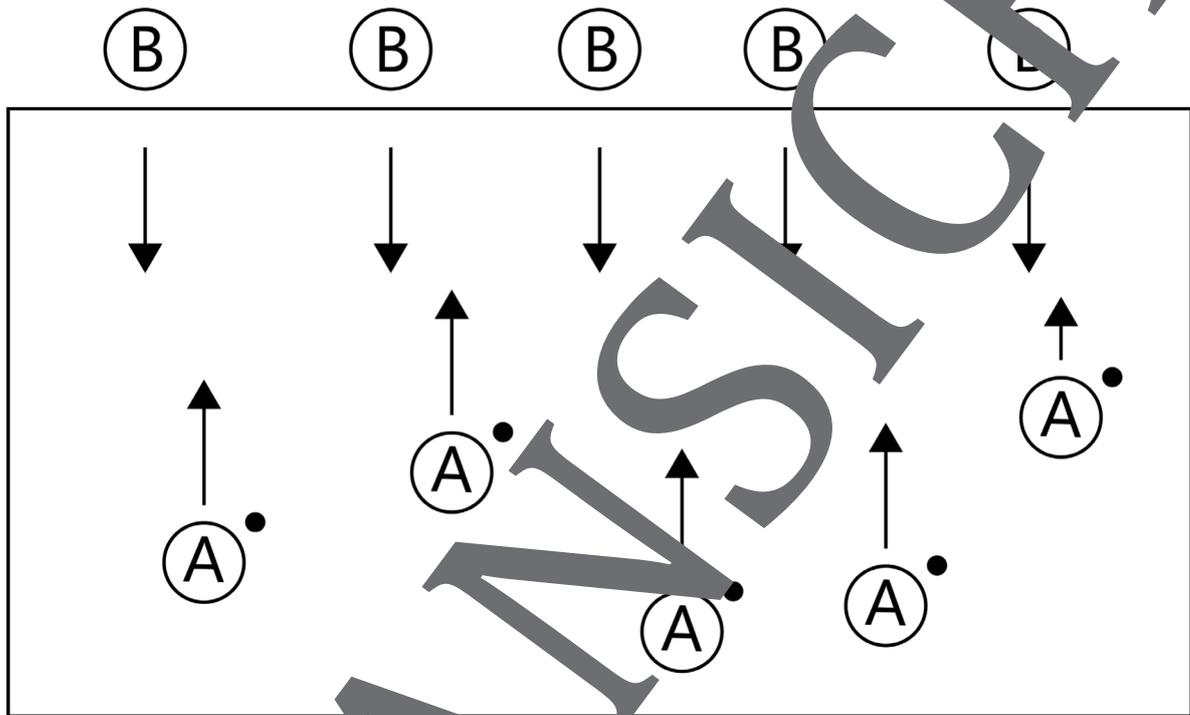
Schütze den Ball

M 3

Material 4 Hütchen, 1 Ball für jede zweite Person

Organisation

Es wird ein rechteckiges Spielfeld abgesteckt. Die SuS werden in 2 Gruppen eingeteilt, die sich an den gegenüberliegenden Längsseiten des Felds aufstellen. Die SuS von Gruppe A haben jeweils einen Ball.



Beschreibung

Auf ein Startsignal hin bewegen sich die Gruppen entgegen. Die SuS von Gruppe A versuchen, ihren Ball prellend, auf die gegenüberliegende Seite zu kommen. Die SuS von Gruppe B versuchen, möglichst viele Bälle zu bewegen. Es ist kein Körperkontakt erlaubt und die Bälle dürfen nicht weggeschlagen werden, sodass die ballbesitzenden SuS weiterprellen dürfen. Die SuS aus Gruppe B zählen ihre Ballkontakte mit. Nach 2 Durchgängen werden die Gesamtpunkte ermittelt. Nun werden die Rollen der Gruppen getauscht.

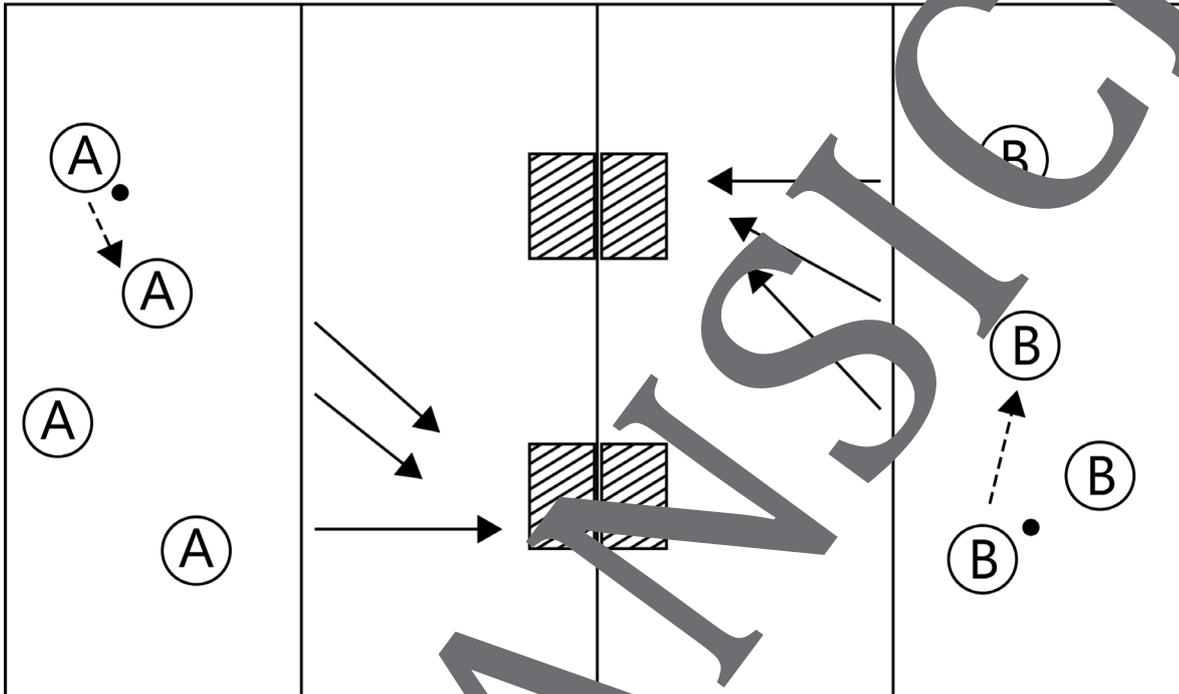
Welche Gruppe hat zum Schluss mehr Gesamtpunkte?

M 4 Gemeinsam zur Matte

Material verschiedene Bälle oder Wurfgegenstände (z. B. Soft-Frisbeescheiben), 4 kleine Matten, 8 Hütchen

Organisation

Es werden 2 Teams gebildet und die Mitglieder durchnummeriert. Jedes Team erhält einen Ball und begibt sich in ein mit Hütchen abgestecktes Feld. An der Mittellinie liegen je 2 Matten, je Team.



Beschreibung

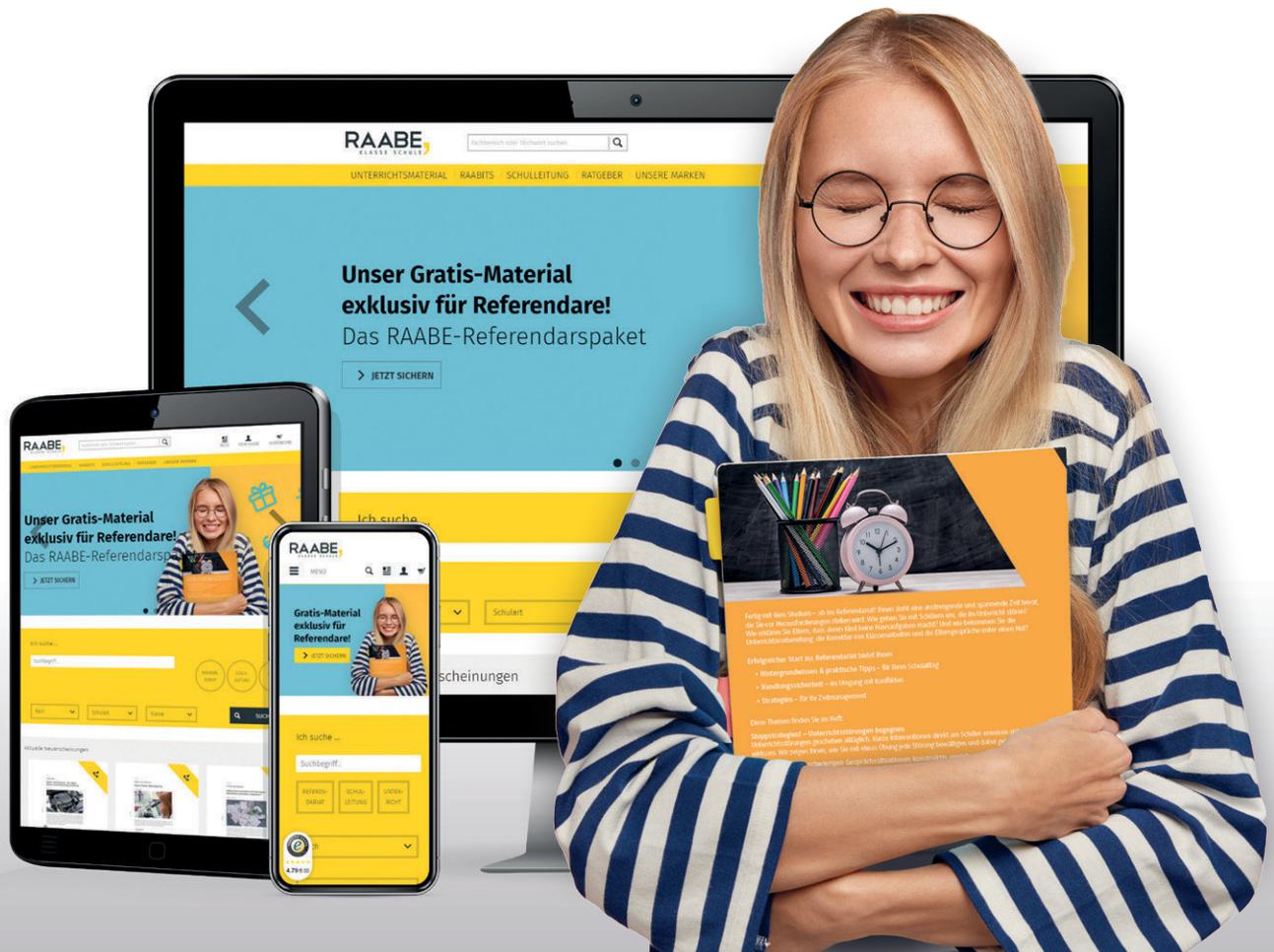
Im eigenen Spielfeld wird der Ball in der entsprechenden Reihenfolge innerhalb des Teams gepasst (Nr. 1 zu Nr. 2 zu Nr. 3 usw.). Auf ein Signal der Spielleitung hin müssen beide Teams versuchen, ihren Ball auf einer ihrer Matten abzugeben. Dabei muss die Passreihenfolge nicht mehr eingehalten werden. Es darf aber nicht geprellt werden und die ballbesitzende Person darf nur einen Schritt machen. Das Team, das seinen Ball zuerst abgegeben hat, erhält 1 Punkt.



Variation Unterschiedliche Wurfgegenstände einsetzen.

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



✓ **Über 5.000 Unterrichtseinheiten**
sofort zum Download verfügbar

✓ **Webinare und Videos**
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung

✓ **Attraktive Vergünstigungen**
für Referendar:innen
mit bis zu 15% Rabatt

✓ **Käuferschutz**
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de