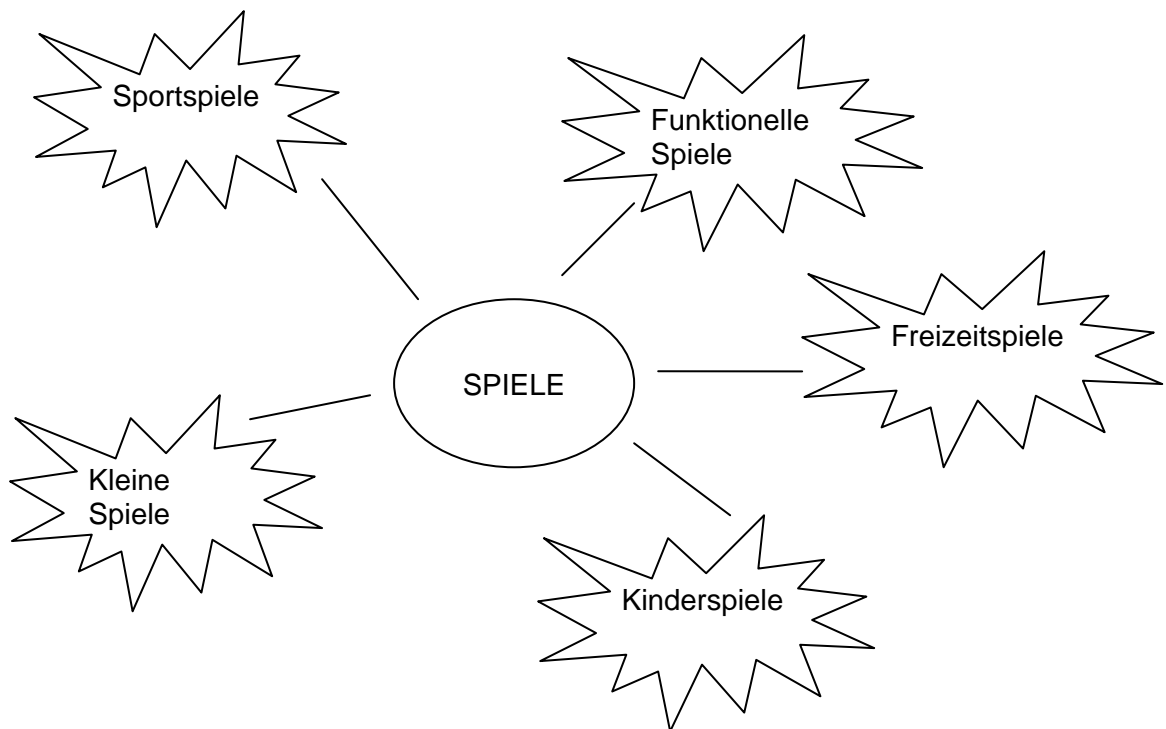


ABWURF-SPIELE FÜR DIE GRUNDSCHULE

1. Theoretische Überlegungen

Formen des Spielens bei Kindern:



Folgende Punkte sind beim Umsetzen eines Abwurfspiels zu beachten:

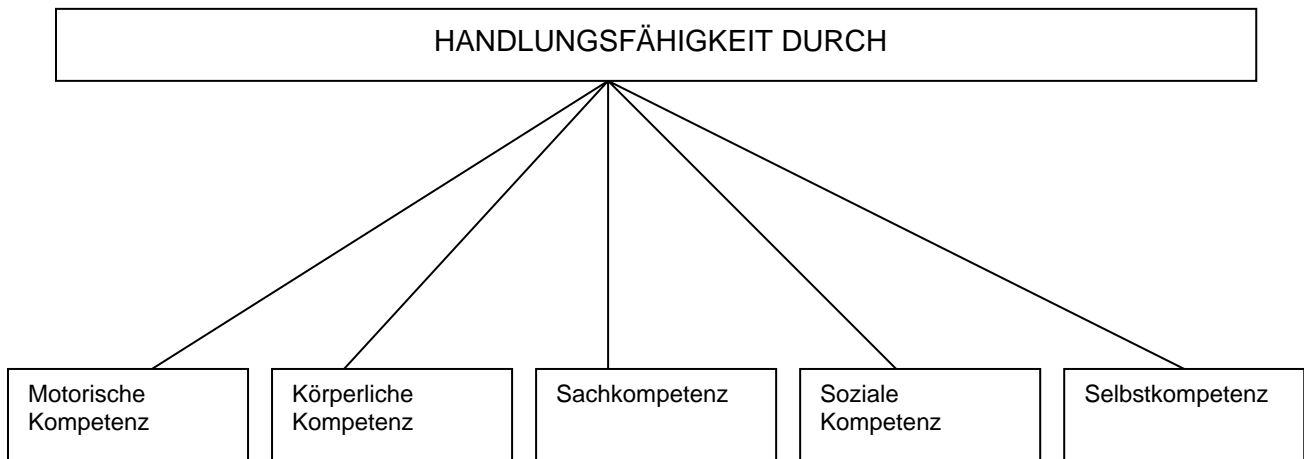
- Ausgangspunkt eines Spiels ist stets eine Spielidee
- Kooperative Ausrichtung?
- Wettkampfgedanke?
- Vorgegebener Rahmen durch die Festlegung von Spielregeln
- Sicherung der Chancengleichheit

Kennzeichen der Abwurfspiele:

- Sie erfordern eine motorische Präzision beim Werfen und ev. Fangen.
- Die Spieler müssen das Lauf- bzw. Abwurfrecht nutzen.
- Ein abgestimmter Krafteinsatz und ein bestimmtes Bewegungsgefühl sind von Vorteil.

2. Zielsetzungen

Zudem sollten den Kindern mit Hilfe der Abwurfspiele, wie auch bei allen anderen Spielarten, Kompetenzen vermittelt werden:



Körperliche Kompetenz	Selbstkompetenz	Sachkompetenz	Sozialkompetenz
Aneignung elementarer Bewegungsfertigkeiten (mehrperspektivisch)	Motivation zum Sporttreiben	Fachspezifische Kenntnisse	Bewusstsein zur Eigen- und Fremdverantwortung
Aneignung elementarer Bewegungsfähigkeiten (u.a. konditionelle und koordinative Fähigkeiten)	Bewegungsbereitschaft	Regelwissen	Kooperatives Verhalten
Körpererfahrung (Reaktion auf Belastung, Erfahrung versch. körperlicher Zustände)	Bewegungsneugier	Theorie-Kenntnisse im technisch-taktischen Bereich	Konkurrenzverhalten
Körperwahrnehmung (räumlich-zeitlich-dynamische Eigen- und Fremdwahrnehmung)	Bewegungsfreude	Trainingswissenschaftliche Grundsätze	Teamfähigkeit
Gesundheitsbewusstsein	Spielfreude	Vermittlungskonzepte	Kommunikationsfähigkeit
	Selbstvertrauen (Selbstwert)	Historisch-kulturelle Aspekte	Konfliktfähigkeit
	Selbstwahrnehmung (emotional und sozial)	Strukturierung, Steuerung und Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen	Fair-Play-Verhalten
	Anschlussfähigkeit	Beobachtungsfähigkeit (Bewegungskorrekturen)	

Die Ballspielschulung in der Grundschule darf nicht vernachlässigt werden!

Die Hauptaufgabe in der Grundschule ist die freudvolle Ausbildung einer breit gefächerten Bewegungsgrundlage. Die gesunde Entwicklung unserer Kinder braucht viele Reize. Einen wichtigen Beitrag kann das Spielen mit dem Ball liefern. Bei genauer Betrachtung fördert dieses sowohl die motorische Entwicklung als auch die Persönlichkeitsentwicklung. In Bezug auf die motorische Entwicklung können vor allem

die koordinativen Fähigkeiten (Differenzierungs-, Reaktions-, Antizipations-, Orientierungs-, Rhythmus- und Gleichgewichtsfähigkeit) besonders geschult werden.
Kommunikation und Kooperation im Spiel, der Umgang mit sich selbst, seinen Mitspielern und Gegenspielern formen die Persönlichkeit der Kinder.

- Angst vor dem Ball abbauen!
- Ein „Ballgefühl“ entwickeln!
- Regeln in der Gemeinschaft einhalten!

3. Diverse Spiele zum Thema „Abwurf“

HASENJAGD

Materialien

3 bis 6 Softbälle und zahlreiche Parteibänder

Alter der Kinder

Ab ~ 7 Jahren 2. Schulstufe

Organisationsform

Ganze Klasse, bis ~ 30 Schüler

Beschreibung des Spiels

Gespielt wird in der gesamten Halle.

Zwei bis sechs Schüler (je nach Gruppenstärke) werden zu Beginn des Spiels ausgewählt und erhalten jeweils ein Parteiband. Durch geschicktes Zupassen der Softbälle versuchen sie, die weglaufenden Spieler abzuwerfen.

Alle Schüler, die von einem Softball getroffen wurden, erhalten vom Spielleiter (z. B. Lehrer) ebenfalls ein Parteiband und gehören ab sofort zur Mannschaft der Jäger.

Fängt ein Spieler den Ball korrekt mit beiden Händen, so darf er den Ball auf den Boden legen und gilt als nicht getroffen.

Anmerkungen

Es dürfen nur Softbälle verwendet werden! Die Verletzungsgefahr wäre ansonsten zu hoch!

Variationen

Schüler, die von einem Softball getroffen wurden, werden nicht zu Jägern, sondern haben Zusatzaufgaben in einem Teil der Turnhalle zu absolvieren.

Z. B.: „Zehnerln“ an der Wand mit bereit gestellten Bällen

Zupassen mit einem anderen getroffenen Kind

.....

INSELBALL

Materialien

Bis zu 5 Softbälle – je nach Gruppengröße

3 bis 6 Turnmatten

Alter der Kinder

Ab ~ 7 Jahren 2. Schulstufe

Organisationsform

4 bis 5 Mannschaften; bis zu 25 Kinder

Beschreibung des Spiels

Gespielt wird in der ganzen Halle. Es werden beispielsweise 4 Mannschaften gebildet. Jede Gruppe nimmt sich eine Turnmatte und legt sie dort ab, wo sie meint, dass es für den Spielverlauf günstig ist. Alle vier Mannschaften spielen gegeneinander. Jede Mannschaft soll sich nun die Bälle so geschickt zuwerfen, dass sie die gegnerischen Spieler abwirft. Jeder Spieler, der getroffen wurde, muss sich auf seine "Insel" zurückziehen (Turnmatte). Von hier aus kann man sich aber wieder befreien, indem man einen gegnerischen Spieler mit dem Ball abwirft. Gespielt wird solange, bis eine Mannschaft alle anderen Spieler auf die "Inseln" verbannt hat.

Anmerkungen

Es dürfen nur Softbälle verwendet werden! Die Verletzungsgefahr wäre ansonsten zu hoch! Die Kinder müssen sich die Mitglieder der eigenen Mannschaften merken!

Variationen

Man kann auch auf Zeit spielen. Die Gruppe, die am Ende die wenigsten Spieler auf der eigenen "Insel" hat, ist Sieger. Sollte die Halle zu groß sein, so kann man auch in einem abgegrenzten Spielfeld (z.B. Basketballfeld) spielen. Es können auch zwei "Inseln" (Turnmatten) pro Mannschaft ausgelegt werden.

JAGEN & RASTEN**Materialien**

2 große Sprungkästen, 2 Langbänke, 2-6 Softbälle bzw. Schaumstoffbälle

Alter der Kinder

Ab ~ 8 Jahren 3. Schulstufe

Organisationsform

2 Mannschaften; bis zu 30 Kinder

Beschreibung des Spiels

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Jede M. belegt eine Hallenhälfte bzw. Spielfeldhälfte - je nach Wurfvermögen und Alter der Kinder. In der Mitte einer jeden Spielfeldseite steht ein großer Sprungkasten, und auf der Mittellinie des Spielfeldes stehen jeweils ganz außen zwei Bänke. Abgeworfen wird mit mind. 2 max. 6 Soft- bzw. Schaumstoffbällen (siehe Abb. 1 unten).

Die Spieler versuchen, ihre Gegenspieler auf der anderen Spielfeldhälfte zu treffen, ohne das eigene Feld zu verlassen. Hinter ihrem Kasten können sich die Spieler verstecken und Schutz suchen. Getroffene Schüler müssen sich rittlings auf eine der beiden Bänke in der Mitte setzen. Sie dürfen dort Bälle abfangen oder abwehren und sie dann ihrer eigenen Mannschaft zuspielen. Abwerfen dürfen sie allerdings nicht mehr! Das Spiel ist zu Ende:

a) wenn eine Mannschaft nur noch aus drei Spielern besteht

b) Nach einer vorgegebenen Zeit. Wer hat dann noch die meisten Spieler im Feld?

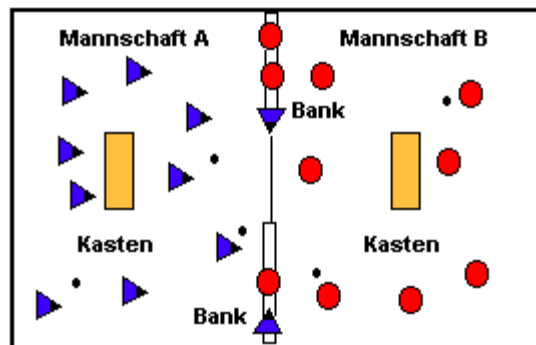
Anmerkungen

Es dürfen nur Softbälle verwendet werden! Die Verletzungsgefahr wäre ansonsten zu hoch! Das Spiel bietet die Möglichkeit, viele Schüler zu beschäftigen. Schwächere Schüler haben dabei - im Sinne einer inneren Differenzierung - die Möglichkeit, sich aus dem Spielgeschehen etwas zurückzunehmen und zu schützen, stärkere Spieler können sich den "Gefahren" des Spiels etwas mehr aussetzen.

Variationen

Die gesamte Spielfläche wird in drei Felder aufgeteilt. Im dritten, mittleren Feld dürfen sich alle Spieler bewegen (für die ganz mutigen!). Getroffene Schüler müssen sich auf den Boden legen und nach Hilfe rufen. Die Helferpaare, ausgestattet mit zwei Holzstäben - z.B. Gymnastikstäben - tragen die getroffenen Spieler auf eine Turnmatte, die sich hinter der Grundlinie der eigenen Spielfeldhälfte befindet. Sie sind dann befreit und können wieder aktiv am Spiel teilnehmen. Helfer in Aktion dürfen allerdings nicht getroffen werden.

Skizze



MERKBALL

Materialien

3-5 Softbälle bzw. Schaumstoffbälle

Alter der Kinder

Ab ~ 7 Jahren 2. Schulstufe

Organisationsform

Ganze Gruppe; bis zu ~ 30 Kinder

Beschreibung des Spiels

Die Schüler laufen in der ganzen Halle durcheinander. Die Bälle werden wahllos in die Menge geworfen, und jeder kann sich einen Ball schnappen. Nach spätestens 3 Schritten muss der Ball geworfen werden. Ziel ist es, andere Schüler abzuwerfen. Jeder, der an einen Ball kommt, kann andere abwerfen.

Wird Spieler A abgeworfen (fängt er den Ball also nicht), muss er an der Seite warten, bis der Schüler, der ihn abgeworfen hat, selbst abgeworfen wurde. Jetzt darf Schüler A wieder mitspielen!

Anmerkungen

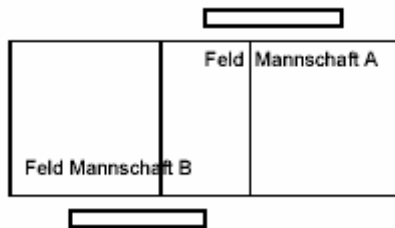
Es dürfen nur Softbälle verwendet werden! Die Verletzungsgefahr wäre ansonsten zu hoch!

Ein schnelles Spiel, für alle Klassenstufen geeignet, auch für gemischte Gruppen. Falls jemand mal müde ist, kann er/sie sich auch abwerfen lassen, um sich auszuruhen, kommt aber auch jederzeit wieder ins Spiel.

Variationen

- Der getroffenen Schüler muss warten, bis ein Mitschüler mit derselben Haarfarbe, demselben Anfangsbuchstabe im Vornamen,..... getroffen wurde.
- Die Mannschaften spielen vom eigenen Spielfeld aus.
- Wurde man getroffen, so muss man das Spielfeld verlassen und so laut wie möglich den Namen des „Übeltäters“ rufen. Wird dieser schließlich getroffen, so darf der „Langbankschreier“ wieder zurück ins Spielfeld.

Skizze



VÖLKERBALL

Materialien

1 Softball

Alter der Kinder

Ab ~ 8 Jahren 3. Schulstufe

Organisationsform

2 Mannschaften; bis zu 12 Spieler pro Mannschaft

Beschreibung des Spiels

Zwei Mannschaften versuchen, sich gegenseitig vom eigenen Spielfeld aus abzuwerfen. Wer direkt getroffen wurde, wechselt ins „Geisterfeld“.

Im jeweiligen „Geisterfeld“ befindet sich von Beginn an ein Spieler, der „Geist“. Er besitzt „2 Leben“, d.h. er kann sich jederzeit ins Spielfeld einwechseln und muss zweimal getroffen werden, damit er wieder in sein „Geisterfeld“ zurück muss!

Wer sich im „Geisterfeld“ befindet kann durch direktes Abwerfen eines Spielers der anderen Mannschaft wieder ins Spielfeld wechseln!

Anmerkungen

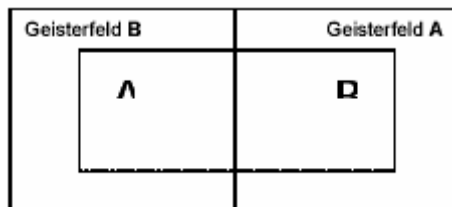
Es dürfen nur Softbälle verwendet werden! Die Verletzungsgefahr wäre ansonsten zu hoch! Zudem müssen den Kindern die Spielfeldbegrenzungen klar sein!

Variationen

- Es können zur Beschleunigung des Spielverlaufs auch mehrere Bälle (max. 3) verwendet werden.
- Auch das so genannte „bodenauf Werfen“ kann angewendet werden.
- In beiden Spielfeldhälften wird jeweils eine Weichbodenmatte aufrecht gehalten. Diese dient einerseits als Deckung, andererseits hat jene Mannschaft das Spiel verloren, deren Weichbodenmatte umfällt!

- Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen nur vom „Geisterfeld“ aus abgeworfen werden. D. h., die Spieler der anderen Spielhälfte passen die Bälle immer gleich weiter an die Mitspieler im „Geisterfeld“.

Skizze



REAKTIONSBALL (Variation des oben erklärten Völkerballspiels)

Materialien

2 Softbälle

Alter der Kinder

Ab ~ 8 Jahren 3. Schulstufe

Organisationsform

2 Mannschaften; bis zu 12 Spieler pro Mannschaft

Beschreibung des Spiels

Es spielen 2 Mannschaften auf dem Volleyballfeld gegeneinander. Die Mittellinie des Feldes trennt beide Gruppen voneinander. 3 "Freispieler" pro Mannschaft stellen sich hinter die gegnerischen Auslinien (je Auslinie ein "Freispieler").

Die Spieler beider Mannschaften versuchen sich gegenseitig abzuwerfen. Ein Spieler ist aber nur dann getroffen, wenn der Ball nach Berühren des Spielers über eine der Begrenzungslinien rollt (inklusive Mittellinie). Jeder kann sich also selbst "retten" oder von einem Mitspieler "gerettet" werden. Verlässt also der Ball das eigene Spielfeld, ist man getroffen und muss sich hinter die gegnerischen Feldlinien stellen. Von hier aus kann man sich frei werfen, indem man einen Gegner regelgerecht abwirft.

Anmerkungen

Es dürfen nur Softbälle verwendet werden! Die Verletzungsgefahr wäre ansonsten zu hoch! Zudem müssen den Kindern die Spielfeldbegrenzungen klar sein!

SCHIFFE VERSENKEN

Materialien

1 Reifen pro Spieler, 1-2 Softbälle

Alter der Kinder

Ab ~ 6 Jahren 1. Schulstufe

Organisationsform

Ganze Gruppe; bis zu ~ 30 Kinder

Beschreibung des Spiels

Es werden je nach Gruppengröße ein oder zwei Werfer bestimmt. Alle übrigen Spieler erhalten einen Gymnastikreifen (ihr Schiff). Sie halten den Reifen parallel zum Boden um ihre Hüfte. Dabei dürfen sie sich frei in der Turnhalle bewegen. Wirft ein Werfer den Ball durch einen Reifen, so ist das Schiff versenkt. Der Spieler bleibt stehen, legt seinen Reifen auf den Boden. Er kann durch Mitspieler erlöst werden, die ihn in ihren Reifen aufnehmen.

So können bis zu vier Spieler in einem Schiff fahren. Beim Wechsel in ein anderes Schiff, muss der Läufer allerdings aufpassen, dass er/sie nicht von einem Ball getroffen wird. Schießt der Werfer den Läufer ab, so hat er keine Chance mehr, auf ein anderes Schiff zu gelangen. Er/Sie muss das offene Meer (Spielfeld) verlassen. Das Spiel endet, wenn alle Schiffe versenkt sind.

Anmerkungen

Es dürfen nur Softbälle verwendet werden! Die Verletzungsgefahr wäre ansonsten zu hoch!

Variationen

- Der Schwierigkeitsgrad kann gesteigert werden, indem nur zwei Kinder auf einem Schiff Platz haben.
- Die Reifen können auch anders platziert werden. Z. B. mit einer Hand schräg in die Höhe.
- Die Kinder müssen sich mit ihrem Schiff mit verschiedenen Laufschritten in der Turnhalle fortbewegen. Z. B. Hopslerlauf, Seitgalopp,.....

Literaturverzeichnis

Döbler, E & H. (1994). Kleine Spiele. Berlin: Sportverlag.

Freimüller, F., Hübinger, U. & Leitner T. (2001). Ballspielschulung in der Grundschule. <http://www.eduhi.at/dl/Skriptum-Ich-und-mein-Ball1.pdf> (05-04-2004).

Büttner, G. (2003). Die schnelle Sportstunde. <http://www.die-schnelle-sportstunde.de> (05-04-2004).