

Ministerium für Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein - Westfalen

Lernaufgaben Sport



Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes
Nordrhein-Westfalen

Lernaufgaben

- **Lernaufgabe: Stationen zur Erarbeitung des Schlagwurfs**
- **Lernaufgabe: Vom Beckenrand/Startblock ins Wasser springen**
- **Lernaufgabe: Bewegen an Geräten**
- **Lernaufgabe: Bewegungsgeschichte – Das Fest der Sonne**
- **Lernaufgabe: Lösung von Spielproblemen bei Takeshi**

Ministerium für Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein - Westfalen

Lernaufgabe Sport

Grundschule

Stationen zur Erarbeitung des Schlagwurfs



Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes
Nordrhein-Westfalen

I. Übersicht: Sport

Bereich: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Lernaufgabe: Stationen zur Erarbeitung des Schlagwurfs

Bereich des Faches: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik
Leitidee: Die Schülerinnen und Schüler erfahren Laufen, Springen und Werfen als vielfältige Grundformen der Bewegung. Sie erweitern ihr Bewegungskönnen und erlernen elementare leichtathletische Bewegungsformen. Sie stellen sich Leistungsanforderungen und setzen sich kritisch damit auseinander. Dabei erfahren sie ihre Leistungsmöglichkeiten und -grenzen sowie deren Veränderbarkeit durch Üben.

Kompetenzerwartung **Kompetenzerwartung**

Kompetenzerwartungen:
Die Schülerinnen und Schüler beherrschen leichtathletische Bewegungsformen in der Grobform und erweitern ihr Bewegungsrepertoire.
Inhalt: Erarbeitung des Schlagwurfs
Anforderungsbereiche: Wiedergeben (AB I), Zusammenhänge herstellen (AB II), Reflektieren und Beurteilen (AB III)
Lernaufgabe/Lernarrangement: Stationen zur Erarbeitung des Schlagwurfs

Vertiefung des Wissens:
Die Schülerinnen und Schüler erkennen und beschreiben den Zusammenhang von Übung und Leistungsverbesserung.
Vernetzung mit anderen Bereichen:
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“
Pädagogische Perspektive: „Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen“
Anwendungszusammenhang:
Die Schülerinnen und Schüler erfahren und beschreiben grundlegende technische Elemente des Schlagwurfs und eignen sich diese Fertigkeit an, um mit dieser Technik bei Sportfesten/Bundesjugendspielen/leichtathletischen Wettkämpfen möglichst weit werfen zu können.

Überprüfung der Kompetenz:
→ **im Gespräch:** Benennen grundlegender technischer Elemente
→ **durch Beobachtung:** Berücksichtigung erarbeiteter Kriterien der Technik des Schlagwurfs und Anwendung während der Ausführung.
→ **durch Messung:** Verbesserung der Wurfweite

Unterrichtsvorhaben:
Erarbeitung, Übung und Anwendung des leichtathletischen Schlagwurfs in der Grobform für die Teilnahme an leichtathletischen Wettkämpfen

Methoden:
Stationsbetrieb

Sozialform:
Kleingruppenarbeit

Material:
Stationen und unterschiedliche Wurfmaterialien

Bezüge zur Lebenswirklichkeit/Vorwissen:
Werfen in der Spiel- und Bewegungswelt von Kindern
Werfen als Grundlage verschiedener Sportarten
Interesse zur Teilnahme an Vereinsangeboten

Kenntnisse/Fertigkeiten:
Kenntnisse vom Aufbau von Stationen
Einhalten verabredeter Sicherheits- und Verhaltensregeln
Grundlegende koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten

Erwartete Lernergebnisse:
Die Schülerinnen und Schüler erfahren und erarbeiten grundlegende Kriterien des Schlagwurfes
können sie benennen
berücksichtigen sie bei der Bewegungsausführung und wenden sie an.

Übergreifende Kompetenzen:
Wahrnehmen und Kommunizieren:
Die Schülerinnen und Schüler erfahren und benennen eigene Bewegungsabsichten.
Analysieren und Reflektieren:
Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass der Schlagwurf eine geeignete Technik ist, um weit zu werfen und besprechen, welche Aspekte diese Wurftechnik ausmachen.
Strukturieren und Darstellen:
Die Schülerinnen und Schüler begründen den Zusammenhang von Wurftechnik und der Umsetzung der eigenen Wurfabsichten (hier: möglichst weit werfen).
Transferieren und Anwenden:
Die Schülerinnen und Schüler nutzen die erlernte und verbesserte Wurftechnik bei sportlichen Wettkämpfen und ggf. bei Sportspielen.

Arbeits- und Sozialverhalten:
Die Schülerinnen und Schüler arbeiten selbstständig an den Stationen und helfen sich gegenseitig.

II. Aufgabenbeispiel

Sport

Bereich:	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	Klasse: 4
Schwerpunkt:	Elementare leichtathletische Formen lernen, üben und anwenden	
Vorhaben:	Erarbeitung, Übung und Anwendung des leichtathletischen Schlagwurfs in der Grobform für die Teilnahme an leichtathletischen Wettkämpfen	

Titel der Lernaufgabe: Stationen zur Erarbeitung des Schlagwurfs

Kompetenzen

Lernvoraussetzungen

Die Schülerinnen und Schüler

- haben vielfältige Wurf Erfahrungen (mit verschiedenen Wurfgeräten, auf verschiedene Ziele, in unterschiedlichen Zusammenhängen)
- kennen die Grundbedingungen von (leichtathletischen) Wettkämpfen und
- kennen die selbstständige Arbeit an Stationen

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler

- beherrschen leichtathletische Bewegungsformen in der Grobform und
- erweitern ihr Bewegungsrepertoire

Übergreifende Kompetenzen

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler erfahren und benennen eigene Bewegungsabsichten.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass der Schlagwurf eine geeignete Technik ist, um weit zu werfen und besprechen, welche Aspekte diese Wurftechnik ausmachen.

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler begründen den Zusammenhang von Wurftechnik und der Umsetzung der eigenen Wurfabsichten (hier: möglichst weit werfen).

Transferieren und Anwenden: Die Schülerinnen und Schüler nutzen die erlernte und verbesserte Wurftechnik bei sportlichen Wettkämpfen und ggf. bei Sportspielen.

Sachinformation

Die Rahmenvorgaben für den Schulsport beschreiben explizit, dass allen Schülerinnen und Schüler unabhängig von ihrer sportlichen Leistungsstärke die Teilnahme an Wettkämpfen ermöglicht werden soll, so dass die damit verbundenen Erfahrungen und pädagogischen Möglichkeiten realisiert werden können. Für Grundschüler eignet sich hierfür die Durchführung eines Sport- und Spielfestes mit leichtathletischen Inhalten. Dies kann im Sportunterricht dazu genutzt werden, nach Absprache mit den Schülerinnen und Schülern anwendungsorientiert elementare leichtathletische Fer-

tigkeiten zu erarbeiten. Dabei können die pädagogischen Perspektiven „Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen“ sowie „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“ in besonderer Weise berücksichtigt werden und die Prinzipien eines erziehenden Unterrichts „Erfahrungsorientierung und Handlungsorientierung“ aber auch „Reflexion“ und „Verständigung“ zum Tragen kommen (siehe hierzu: Anhang, Rahmenvorgaben für den Schulsport, Richtlinien und Lehrpläne Grundschule, S. 135 ff., Frechen 2008).

Die Erarbeitung des Schlagwurfs in der Grobform erfolgt hier im Rahmen der selbstständigen Auseinandersetzung der Kinder mit Lernaufgaben in einem Stationslauf. Dabei sollen folgende Kriterien durch ausgewählte Ziele und Wurfmaterialien erfahren und beschrieben werden.

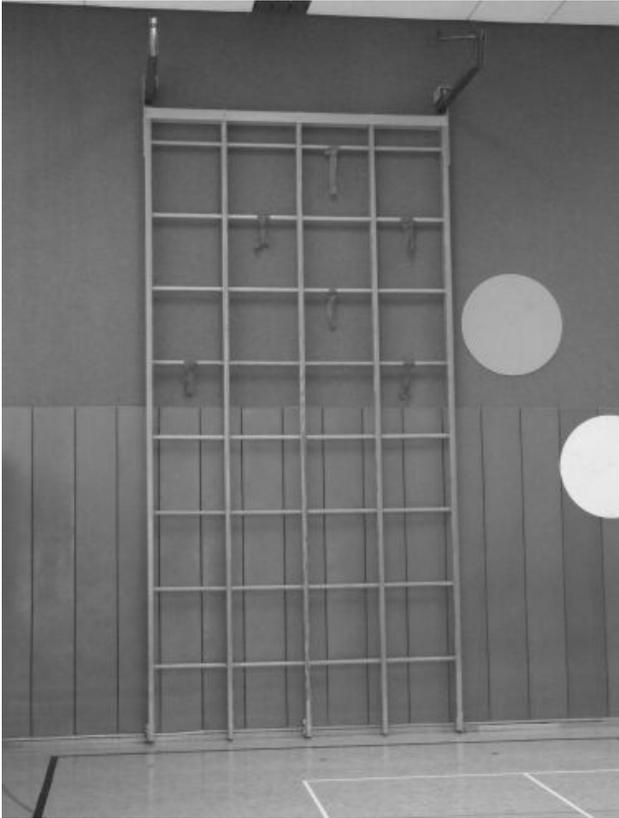
Bewegungsaspekte für die Ausführung des Schlagwurfs in der Grobform (für Rechtshänder)

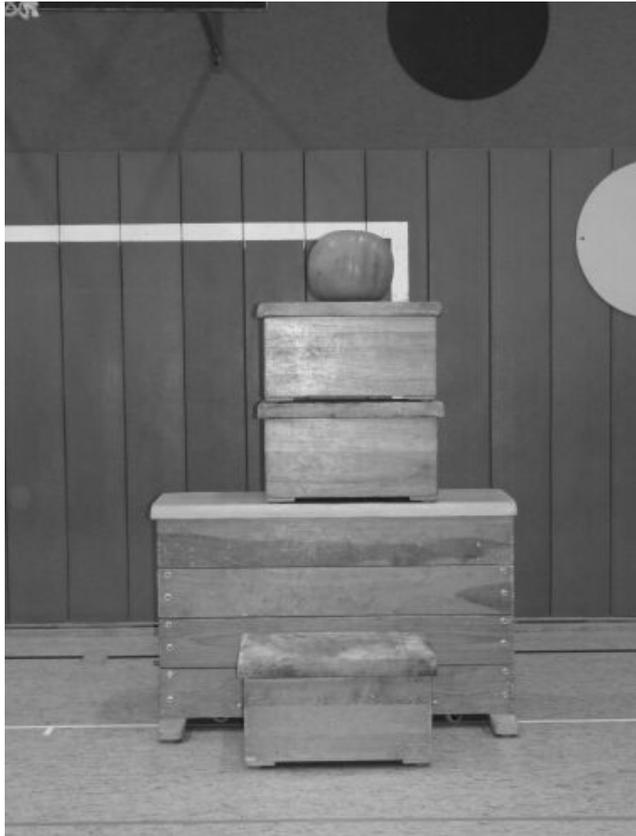
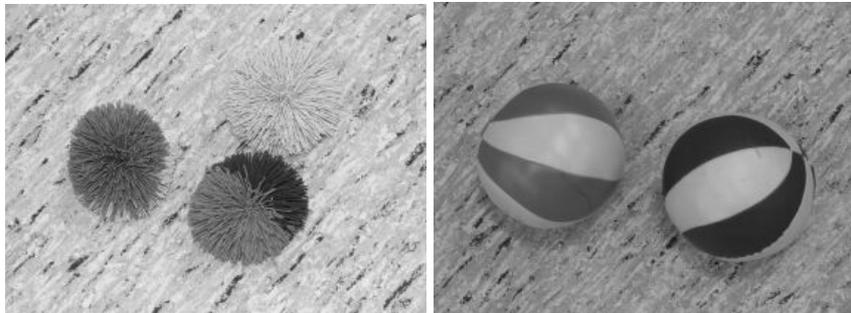
- linkes Bein steht vorne
- der (rechte) Wurfarm wird mit dem Ball nach hinten geführt
- der (linke) Arm zeigt in Wurfrichtung nach vorn oben
- Körper ist in Bogenspannung
- der Wurfarm wird kräftig am Ohr vorbei nach vorn oben geführt, der Ellenbogen ist dabei über Schulterhöhe
- Körper dreht sich nach vorn, so dass der Schwung mit dem rechten Bein abgefangen wird
- das rechte Bein steht jetzt vor dem linken Bein
- Blick bleibt immer in Wurfrichtung

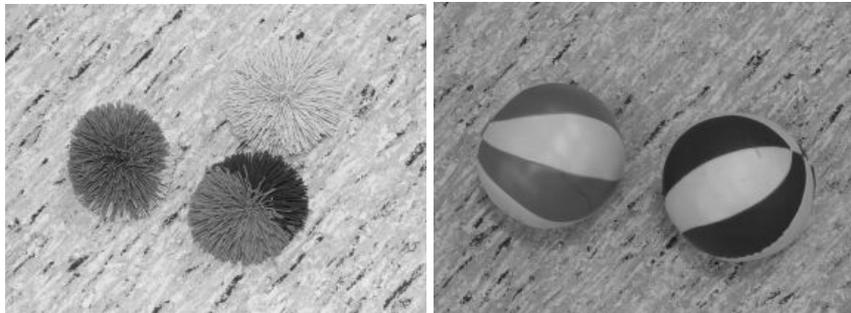
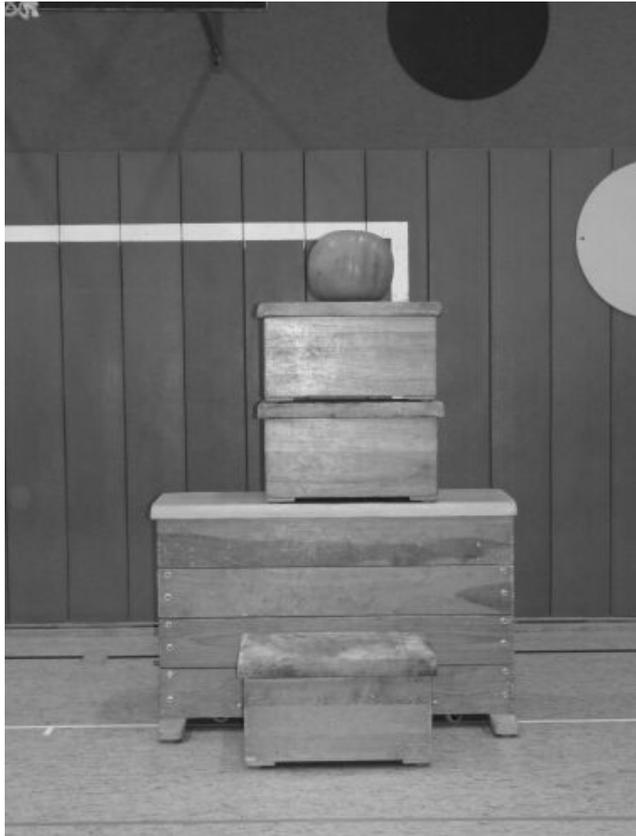
Anforderungsbereiche

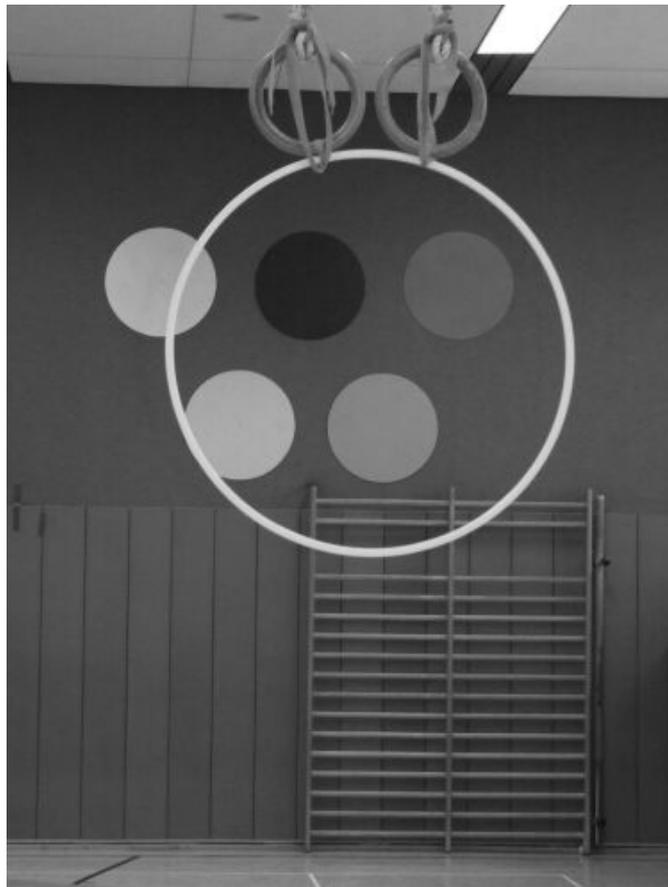
Anforderungsbereiche	Aufgabenbeispiel
AB I: Reproduzieren	Die Schülerinnen und Schüler nutzen Stationen/Aufgabenstellungen zum Erlernen des Schlagwurfs.
AB II: Zusammenhänge herstellen	Die Schülerinnen und Schüler nutzen ihre bisherigen Vorerfahrungen zum Werfen sowie die erarbeiteten Kriterien zur technischen Ausführung des Schlagwurfs für ihre Leistungsverbesserung. Sie begründen den Zusammenhang von Wurftechnik und der Umsetzung der eigenen Wurfabsichten (hier: möglichst weit werfen)
AB III: Verallgemeinern und Beurteilen	Die Schülerinnen und Schüler übertragen ihre Erkenntnis auf andere sportartspezifische Techniken.

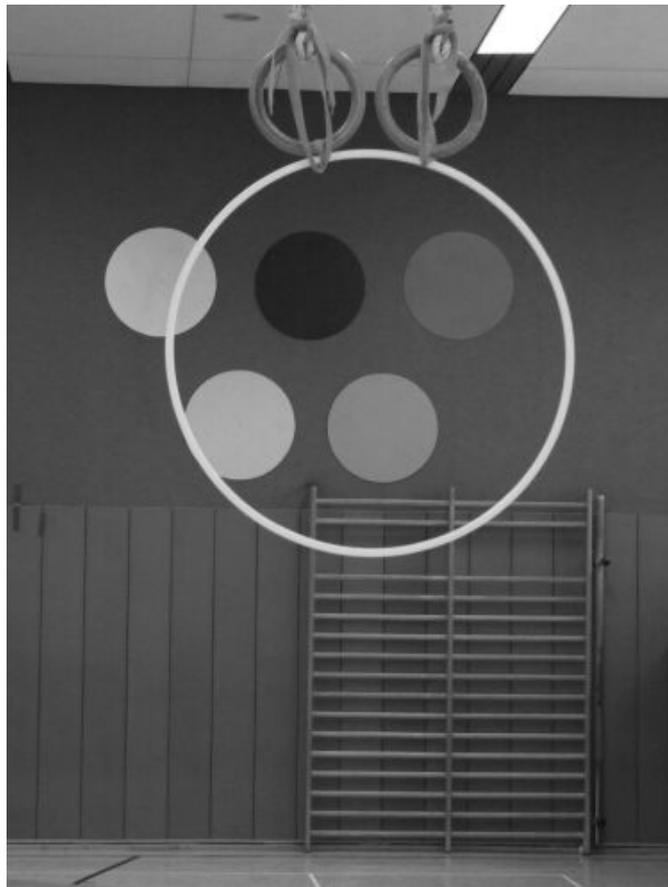
Ausgestaltung der Lernaufgabe
Stationen zur Erarbeitung des Schlagwurfs

Station	Leiterwand treffen!
<p>Aufgabe:</p> <ul style="list-style-type: none">- Wähle einen möglichst großen Wurfabstand in der Abwurfzone und versuche die Markierungen zu treffen.- Wie musst du werfen, damit dir das gut gelingt?	
	
<p>Wurfmaterial: z. B. aufgerollte Socken, mit Klebeband umwickelt</p>	
	
<p>Sicherheitshinweis:</p> <ul style="list-style-type: none">- Beachte die Wurfrichtung!- Die Wurffläche vor dir muss frei sein!	

Station	Medizinball treffen!
<p>Aufgabe:</p> <ul style="list-style-type: none">- Wähle einen möglichst großen Wurfabstand in der Abwurfzone und versuche den Medizinball zu treffen.- Wie musst du werfen, damit dir das gut gelingt?	
	
<p>Wurfmaterial: z. B. Kooshbälle, kleine Weichbälle</p>	
	
<p>Sicherheitshinweis:</p> <ul style="list-style-type: none">- Beachte die Wurfrichtung!- Die Wurffläche vor dir muss frei sein!	



Station	Durch den Reifen treffen!
Aufgabe:	
<ul style="list-style-type: none">- Wähle einen möglichst großen Wurfabstand in der Abwurfzone und versuche durch den Reifen zu werfen.- Wie musst du werfen, damit dir das gut gelingt?	
	
Wurfmaterial: z. B. Schweifbälle	
	
Sicherheitshinweis:	
<ul style="list-style-type: none">- Beachte die Wurfrichtung!- Die Wurffläche vor dir muss frei sein!	



Station

Über Eck werfen !

Aufgabe:

- Wähle einen möglichst großen Wurfabstand in der Abwurfzone und versuche den Ball so vor die Stirnwand zu werfen, dass er anschließend gegen die Fensterwand fliegt.
- Wie musst du werfen, damit dir das gut gelingt?



Wurfmaterial: z. B. Tennisbälle



Sicherheitshinweis:

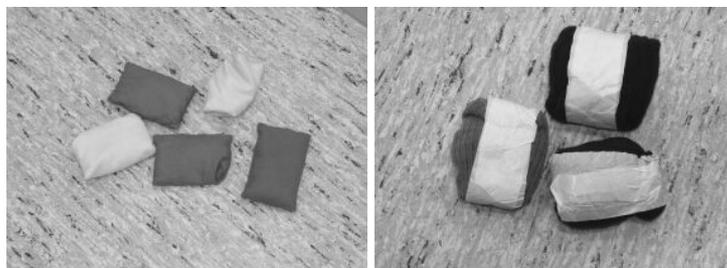
- Beachte die Wurfrichtung!
- Die Wurffläche vor dir muss frei sein!

Station**Basketballkorbbrett treffen!****Aufgabe:**

- Wähle einen möglichst großen Wurfabstand in der Abwurfzone und versuche das weiße Brett zu treffen.
- Wie musst du werfen, damit dir das gut gelingt?



Wurfmaterial: z. B. Bohnesäckchen, aufgerollte Socken, mit Klebeband umwickelt

**Sicherheitshinweis:**

- Beachte die Wurfrichtung!
- Die Wurffläche vor dir muss frei sein!

Station

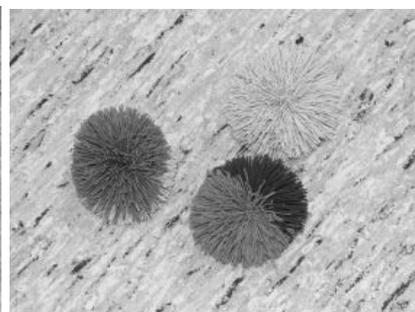
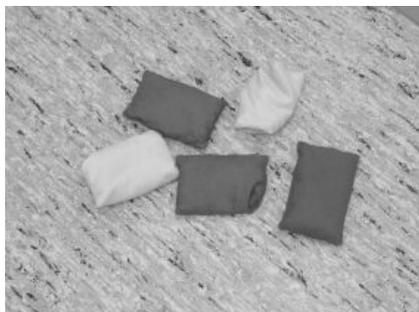
Zeitungen treffen!

Aufgabe:

- Wähle einen möglichst großen Wurfabstand in der Abwurfzone und versuche die Zeitungen an der Wäscheleine zu treffen.
- Wie musst du werfen, damit dir das gut gelingt?



Wurfmaterial: z. B. Bohnensäckchen, Kooshbälle



Sicherheitshinweis:

- Beachte die Wurfrichtung!
- Die Wurffläche vor dir muss frei sein!

Erwartete Lernergebnisse

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen die angebotenen Stationen zum Werfen,
- erfahren, dass der Schlagwurf die geeignete Technik zur Bewältigung der Stationen ist,
- beschreiben grundlegende Kriterien des Schlagwurfes,
- benennen sie und
- wenden sie bei der Bewegungsausführung an.

Hinweise zum Unterricht

Die oben genannte Lernaufgabe ist Element eines Unterrichtsvorhabens unter dem Aspekt „Erarbeitung, Übung und Anwendung des Schlagwurfs in der Grobform für die Teilnahme an leichtathletischen Wettkämpfen“. Dieses Vorhaben kann in mehrere Teilsequenzen gegliedert werden, die für die Kinder in einem sinnvollen Zusammenhang stehen müssen und die Motivation aufbauen/erhalten, bei einem Sportfest möglichst weit werfen zu können.

In einer ersten Sequenz können Kinder beispielsweise an verschiedenen Stationen unterschiedliche Wurftechniken in Beziehung zu Wurfzielen kennen lernen, z. B. den Schockwurf als geeigneten Wurf zum Treffen in Ziele und den Schlagwurf, um möglichst weit zu werfen. Die dazugehörige Lernaufgabe kann lauten:

„Erprobe die Stationen und achte darauf, welches Wurfmaterial sich besonders zum Treffen der vorgegebenen Ziele eignet. Begründe deine Entscheidung!“ oder

„Erprobe die Stationen und achte darauf, welche Wurftechnik besonders geeignet ist, die Ziele zu treffen. Begründe deine Entscheidung!“

Beispiele für Bewegungsaufgaben/Stationen in dieser Einführungssequenz:

- mit Bohensäckchen in einen umgedrehten kleinen Kasten werfen (Schockwurf)
- mit aufgerollten Socken ein an der Wand markiertes hohes Ziel treffen (Schlagwurf)
- mit einem Tennisring einen Kegel auf einer Langbank treffen (Frisbee-Wurf)

Im Anschluss daran wird auf das anstehende Sportfest mit leichtathletischen Wettkampfelementen (hier auch: Weitwurf) hingewiesen und mit den Schülerinnen und Schülern besprochen, welche Wurftechnik sich dafür am besten eignet. Daraus erfolgt dann die Verabredung, den Schlagwurf zu erarbeiten.

Hierzu eignet sich die Lernaufgabe mit dem Titel „Stationen zur Erarbeitung des Schlagwurfs“. Die Stationsaufbauten sind durch die Abbildungen auf den Arbeitskarten dargestellt. Mögliche Differenzierungen ergeben sich aus der Wahl des Wurfabstands, der innerhalb vorgegebener Abwurfzonen möglich wird. Die Festlegung der Abwurfzonen erfolgt im Vorfeld durch die Lehrkraft. Sie müssen einen entsprechend großen Abstand zum Ziel aufweisen, damit ein kräftiger Wurf an allen Stationen zwingend erforderlich wird.

Bei der Erprobung der Wurfstationen werden grundlegende technische Elemente des Schlagwurfs von den Kindern selbstständig erfahren, herausgearbeitet und bewusst gemacht.

Die Stationen eignen sich nach der Festlegung und Erarbeitung der Kriterien des Schlagwurfs auch dazu, die erarbeitete Technik zu üben und zu verbessern, wobei den Schülerinnen und Schülern auch der Zusammenhang von Üben und Leistungsverbesserung deutlich werden kann. Anzumerken ist hier, dass die Leistungssteigerung überwiegend durch eine Verbesserung der Koordination beim Werfen erfolgt. Um das Interesse der Schülerinnen und Schüler weiterhin zu erhalten, ist eine Abwandlung und auf jeden Fall die Übertragung ins Freie im Sinne des leichtathletischen Wettkampfs notwendig und wünschenswert.

Grundlegende Anforderungen an die den Stationen:

- Ziele müssen deutlich über Kopfhöhe der Kinder liegen, damit die Würfe hoch und weit ausgeführt werden
- Der Abstand von Werfer und Ziel muss angemessen groß sein
- Differenzierung der Weite muss durch den Krafteinsatz ausgeglichen werden
- Unterschiedliche Höhe der Ziele berücksichtigt die unterschiedliche Größe der Kinder
- Wurfmaterial in der Halle: nicht nur Bälle, da diese immer wegrollen – Alternativen suchen, z. B. aufgerollte Socken, Papierbälle, Bohnensäckchen, Schweifbälle
- Ballgröße: ähnlich wie Schlagbälle, die mit einer Hand gehalten werden können
- Anzahl der Stationen muss die Hallensituation berücksichtigen (4 – 5 Stationen reichen aus)
- Sicherheitsaspekte: Regelungen, wann Bälle zurückgeholt werden, damit niemand in den Wurfbereich läuft
- Attraktivität der Ziele/Stationen → zum Werfen verlocken

Je nach Situation der jeweiligen Schulen/Schulhöfe/Sportplätze können die Stationen auch im Freien aufgebaut werden und müssen ggf. angepasst werden. Hier eignen sich dann auch Schlagbälle als Wurfmaterial, da größere Abstände zu den Wurfzielen gewählt werden können.

Für das Üben des Schlagwurfs als Vorbereitung auf die Wettkampfform des Weitwurfs ist es oft hilfreich, den Schülerinnen und Schülern eine Orientierung für die „richtige“ Höhe der Würfe zu geben. Dies kann durch eine Zauberschnur erfolgen, die z. B. an Bäumen befestigt wird. Um eigene Verbesserungen zu belegen, ist natürlich auch das Messen der Weite von Bedeutung.

Beim abschließenden Sportfest kommt dann die erarbeitete und verbesserte Wurffertigkeit zur Anwendung.

Material: Siehe Arbeitskarten

Literatur:

Katzenbogner, Hans/Medler, Michael: Die Spilleichtathletik – Teil 1, Laufen und Werfen, Neumünster 1993

Ministerium für Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein - Westfalen

Lernaufgabe Sport

Grundschule

Vom Beckenrand/Startblock ins Wasser springen



Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes
Nordrhein-Westfalen

I. Übersicht:

Bereich: Bewegen im Wasser – Schwimmen

Lernaufgabe: Vom Beckenrand/Startblock ins Wasser springen

Bereich des Faches: Bewegen im Wasser – Schwimmen

Leitidee: Die Schülerinnen und Schüler erschließen sich über vielfältige Bewegungsaktivitäten das Element Wasser und erleben sich und ihren Körper in diesem Bewegungsraum. Sie lernen Schwimmen und erwerben elementare Kenntnisse über Risiken und Gefahren.

Kompetenzerwartung

Kompetenzerwartung

Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- springen ins Wasser
- kennen Sprungregeln und wenden diese an.

Inhalt: Arbeitskarten zum Springen

Anforderungsbereiche: Wiedergeben (AB I), Zusammenhänge herstellen (AB II), Reflektieren und Beurteilen (AB III)

Lernaufgabe/Lernarrangement: Vom Beckenrand/Startblock ins Wasser springen

Unterrichtsvorhaben:

Springen ins Wasser

Verknüpfung zu anderen Fächern:

Methoden:

Arbeit mit Arbeitskarten

Sozialform:

Einzelarbeit
Partnerarbeit

Material:

Arbeitskarten

Bezüge zur Lebenswirklichkeit/Vorwissen:

Anwendung von Sicherheits- und Verhaltensregeln beim Springen ins Wasser in der Freizeit

Kenntnisse/Fertigkeiten:

Kinder müssen schwimmen können.
Kinder kennen Sicherheitsregeln beim Springen ins Wasser.
Kinder können den Druckausgleich unter Wasser ausführen.
Kinder kennen Möglichkeiten, das Eintauchen zu bremsen.

Erwartete Lernergebnisse:

Die Schülerinnen und Schüler springen gemäß der Aufgabenstellung auf den Arbeitskarten ins Wasser und halten dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln ein

Übergreifende Kompetenzen:

Wahrnehmen und Kommunizieren:

Die Schülerinnen und Schüler erproben vielfältige Möglichkeiten des Springens ins Wasser, erleben Freude und / oder ggf. Unsicherheit und Angst beim Springen und besprechen ihre Erfahrungen.

Analysieren und Reflektieren:

Die Schülerinnen und Schüler bewerten die vorgeschlagenen Sprungsituationen verantwortungsvoll vor dem Hintergrund ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten und dem Überwinden von Angst.

Transferieren und Anwenden:

Die Schülerinnen und Schüler wenden die gemachten Erfahrungen verantwortungsbewusst in anderen sport-spezifischen und außerschulischen Wagnissituationen an.

Arbeits- und Sozialverhalten:

Die Schülerinnen und Schüler bewältigen die Aufgabenstellungen individuell, halten dabei aber Absprachen zum verantwortungsvollen Umgang ein.

Vertiefung des Wissens:

Vernetzung mit anderen Bereichen:

Bewegen an Geräten – Turnen / Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik
Wiederholung und Erweiterung von Sicherheits- und Verhaltensregeln
Pädagogische Perspektiven: „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern“ und „Etwas wagen und verantworten“

Anwendungszusammenhang:

Selbstständige Arbeit mit Arbeitskarten unter Berücksichtigung der individuellen Lernvoraussetzungen
Kombinationsmöglichkeiten von Springen und Schwimmen (z. B. als Startsprung)

Überprüfung der Kompetenz:

Beobachtung: Kinder springen gemäß der Aufgabenstellungen ins Wasser und berücksichtigen dabei Sicherheits- und Verhaltensregeln

II. Aufgabenbeispiel

Sport

Bereich:	Bewegen im Wasser – Schwimmen	Klasse: 3/4
Schwerpunkt:	Vielfältige Sprungmöglichkeiten erfinden und nachvollziehen	
Vorhaben:	Springen ins Wasser	

Titel der Lernaufgabe: Vom Beckenrand/Startblock ins Wasser springen

Kompetenzen

Lernvoraussetzungen

Die Schülerinnen und Schüler

- können schwimmen
- können den Druckausgleich unter Wasser ausführen
- kennen Möglichkeiten, das Eintauchen zu bremsen und
- kennen grundlegende Sicherheits- und Verhaltensregeln im Schwimmbad, beim Springen ins Wasser und bei der Arbeit mit Arbeitskarten

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler

- springen ins Wasser
- kennen Sprungregeln und
- wenden sie an

Übergreifende Kompetenzen

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler erproben vielfältige Möglichkeiten des Springens ins Wasser, erleben Freude und/oder ggf. Unsicherheit und Angst beim Springen und besprechen ihre Erfahrungen.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler bewerten die vorgeschlagenen Sprungsituationen verantwortungsvoll vor dem Hintergrund ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten und dem Überwinden von Angst.

Transferieren und Anwenden: Die Schülerinnen und Schüler wenden die gemachten Erfahrungen verantwortungsbewusst in anderen sportspezifischen und außerschulischen Wagnissituationen an.

Sachinformation

Hinweise zur Sicherheit

Für die Durchführung von Schwimmunterricht sind verbindliche Vorgaben zu beachten, die in der Veröffentlichung „Sicherheitsförderung im Schulsport“ festgeschrieben sind. Für die Realisierung der oben genannten Lernaufgabe sind folgende Aspekte in besonderer Weise zu berücksichtigen:

Kleidung und Ausrüstung:

(...) Werden Schwimmbrillen von den Schülerinnen und Schülern benutzt, hat die Lehrkraft darauf zu achten, dass mit diesen nur geschwommen und nicht getaucht wird (...).

Sicherheitsmaßnahmen beim Tauchen:

- Tauchen setzt gesundheitliche Tauchfähigkeit voraus. Deshalb hat die Lehrkraft vor einer Tauchübung zu klären, ob Erkrankungen vorliegen, die die Tauchfähigkeit beeinträchtigen, z. B. Erkältung oder Unwohlsein. Die Schülerinnen und Schüler müssen auf jeden Fall in der Lage sein, den Druckausgleich herzustellen.
- Die Schülerinnen und Schüler müssen die Tauchregeln kennen:
 - Tauche nur, wenn du gesund bist!
 - Hyperventiliere nicht!
 - Tauche nie mit einer Schwimmbrille!
- Die Einzelbeaufsichtigung beim Tief- und Streckentauchen muss bis zum Auftauchen der oder des Tauchenden erfolgen (...).

(Entnommen aus: Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes NRW: Sicherheitsförderung im Schulsport, Düsseldorf 2002)

Die oben genannten Informationen sind deshalb für die Umsetzung der hier beschriebenen Lernaufgabe „Springen ins Wasser“ von Bedeutung, weil nach jedem Sprung ins Wasser auch ein „Tauchen“ erfolgt. Insbesondere bei der Arbeitskarte 3 ist ein tiefes Eintauchen zu erwarten, das den Druckausgleich erfordert und das Tragen einer Schwimmbrille verbietet.

Hinweise zum Springen

„Der hohe Aufforderungscharakter liegt im „Flugerlebnis“. Beim Springen („Fliegen“) wirken auf unser Vestibular (Gleichgewichts-)system sehr intensive Reize ein, die im Netzwerk der Formatio Reticularis verarbeitet werden. In diesem Netzwerk wird ebenfalls Motorik verschaltet und es steht in sehr engen Beziehungen zum Limbischen System (...). Dies sind die Gründe, weshalb positive „Flugerlebnisse“ einen so hohen emotionalen Erlebniswert haben.

Das Springen ins Wasser ist eine sehr komplexe Tätigkeit, die sich aus den Teilbereichen am, über, ins und unter Wasser zusammensetzt:

- Es wird von einem festen Untergrund aus abgesprungen.
- Der Körper muss im „Flug“ kontrolliert werden.
- Der ganze Mensch taucht ins Wasser ein.
- Er muss an die Wasseroberfläche zurückkehren und wieder sicheren Boden erreichen.

Diese Zusammenhänge müssen Unterrichtende kennen, um zu verstehen, weshalb Springen ins Wasser bei Kindern so beliebt ist und ihnen immer wieder angeboten werden sollte.

Springen ins Wasser kann aber auch schon vom Beckenrand aus erhebliche Gefahrensituationen beinhalten, wenn unorganisiert gesprungen wird.

Deshalb dürfen beim Springen beim Inhalt des Schwimmunterrichts nur sehr eingeschränkt offene und experimentierende Situationen gestattet werden. Unterrichtende müssen hier „das Heft fest in der Hand“ haben und lehrerzentriert unterrichten. Kinder erhalten klare Regeln, auf deren Einhaltung geachtet wird.

Sie müssen wissen:

- von welchem Ort aus sie springen dürfen,
- (wie sie zu springen haben),
- wann sie springen können und
- was sie nach dem Abtauchen tun sollen.

Springen ins Wasser und die konkreten Inhalte stehen in direktem Zusammenhang zur vorhandenen Wassertiefe.

„Wasser muss so tief sein, dass Verletzungsrisiken ausgeschaltet sind.“

(Durlach, Frank-Jochim, Erlebniswelt Wasser, Schorndorf 1998, 2. Aufl., Seite 88 – 89)

Anforderungsbereiche

Anforderungsbereiche	Aufgabenbeispiel
AB I: Wiedergeben	Die Schülerinnen und Schüler können Schwimmen, kennen grundlegende Sicherheits- und Verhaltensregeln und wenden sie an.
AB II: Zusammenhänge herstellen	Die Schülerinnen und Schüler wenden die in anderen Wagnissituationen gemachten Erfahrungen verantwortungsbewusst an.
AB III: Reflektieren und Beurteilen	Die Schülerinnen und Schüler bewerten die vorgeschlagenen Sprungsituationen verantwortungsvoll vor dem Hintergrund ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten im Hinblick auf Freude beim Springen und/oder dem Überwinden von Angst.

SPRINGEN

1

Hinweise:

- Umklammere mit den Zehen die Absprungkante
- Beuge die Knie leicht

Aufgabe:

- Hole mit den Armen Schwung und
- drücke dich mit beiden Füßen gleichzeitig vom Rand / Sprungblock ab



Sicherheitshinweis:

- Die Wasserfläche vor dir muss frei sein!

SPRINGEN

2

Hinweise:

- Umklammere mit den Zehen die Absprungkante
- Beuge die Knie leicht

Aufgabe:

- Probiere aus, in der Luft „Kunststücke“ zu machen!
(z. B. in der Luft laufen, in der Luft drehen, ...)



Sicherheitshinweis:

- Die Wasserfläche vor dir muss frei sein!

SPRINGEN

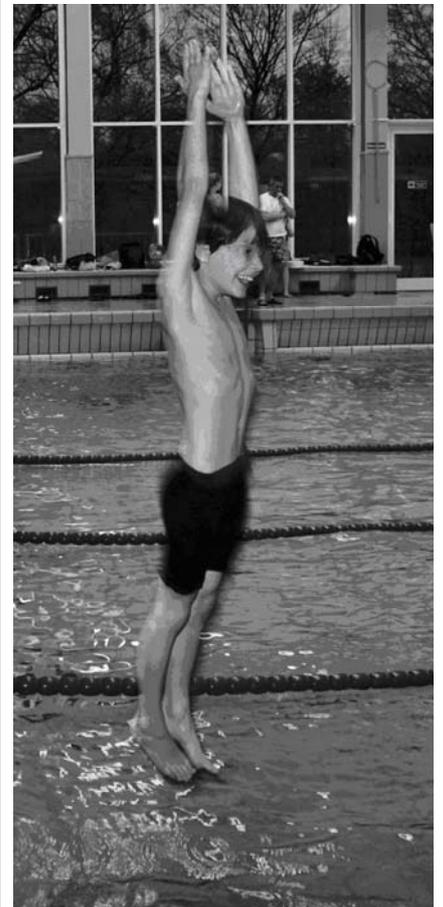
3

Hinweise:

- Bei diesem Sprung kannst du tief eintauchen.
- Denke an den Druckausgleich unter Wasser!
- Denke daran, wie du im Wasser „bremsen“ kannst!

Aufgabe:

- Probiere aus, dich beim Springen ganz zu strecken!



Sicherheitshinweis:

- Die Wasserfläche vor dir muss frei sein!
- Springe nur in schwimmtiefes Wasser!

SPRINGEN

4

Hinweise:

- Umklammere mit den Zehen die Absprungkante

Aufgabe:

- Probiere aus, ins Wasser zu rollen!
- Mache dich dabei ganz klein und halte die Beine fest!



Sicherheitshinweis:

- Die Wasserfläche vor dir muss frei sein!
- Nur in schwimmtiefes Wasser springen!
- Hole dir Hilfe, wenn du unsicher bist!

SPRINGEN

5

Hinweise:

- Umklammere mit den Zehen die Absprungkante

Aufgabe:

- Drücke dich mit den Füßen vom Rand ab!
- Strecke deine Arme nach vorne!
- Strecke im Flug auch die Beine!



Sicherheitshinweis:

- Die Wasserfläche vor dir muss frei sein!
- Springe nur in schwimmtiefes Wasser!

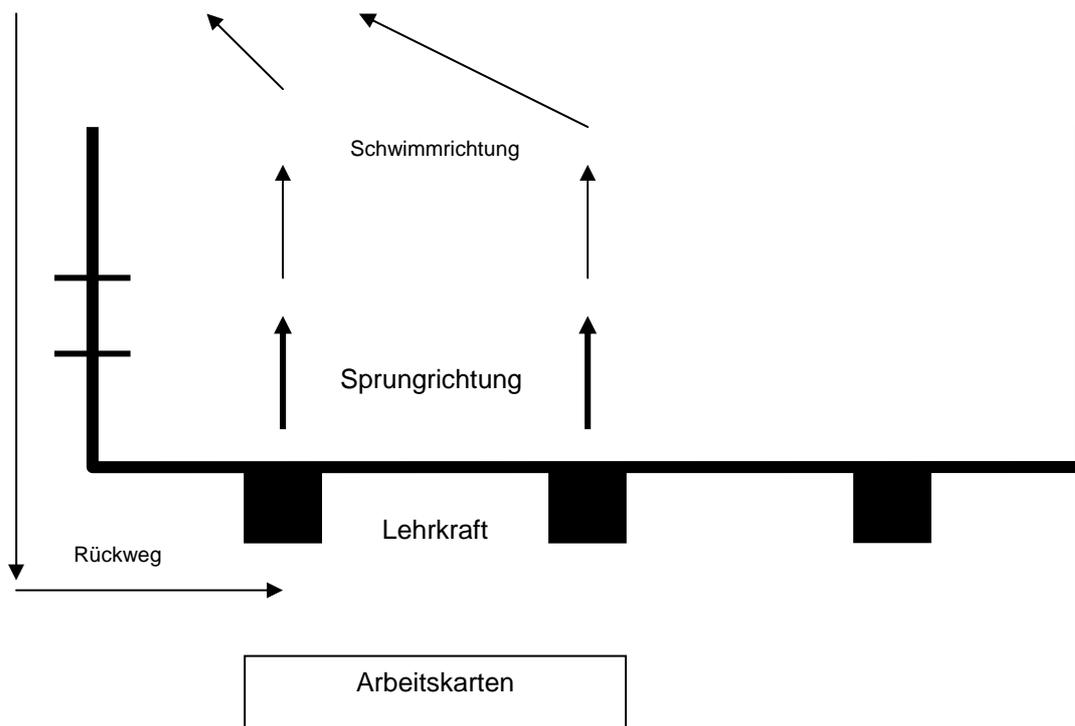
Erwartete Lernergebnisse

Die Schülerinnen und Schüler

- springen gemäß der Aufgabenstellung auf den Arbeitskarten ins Wasser und
- halten dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln ein.

Hinweise zum Unterricht

Die beschriebenen Sachinformationen erfordern eine klar strukturierte Unterrichtsorganisation, die z. B. wie folgt aussehen kann:



Erläuterungen:

- Die Kinder müssen ihre Arbeit mit Karte Nr. 1 beginnen, da hier eine Absprungrichtung vorgegeben wird, die bei allen folgenden Sprüngen berücksichtigt werden muss. Darüber hinaus ist die Reihenfolge der Bearbeitung der Karten beliebig.
- Die Sprünge können vom Startblock *oder* vom Beckenrand aus erfolgen.
- Nach dem Sprung schwimmen die Kinder zunächst geradeaus zur 2. Leiter und verlassen erst dort das Becken.
- Steht nur eine Schwimmbahn zur Verfügung, kann ggf. auch (in Abhängigkeit von der jeweiligen Badsituation) in zwei Gruppen – links und rechts von einem Startblock – gearbeitet werden.
- Die Lehrkraft sollte zwischen den übenden Gruppen stehen, um so den Anforderungen an die Aufsichtspflicht beim Tauchen zu genügen. Sie steht bei Bedarf für Sicherheits- und Hilfestellungen zur Verfügung (ggf. besonders wichtig bei der Arbeit mit dem Arbeitsblatt 4).

Material

Arbeitskarten

Ministerium für Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein - Westfalen

Lernaufgaben Sport

Grundschule

**Bewegen an Geräten – Turnen –
Bauen, Erproben, Bewerten und Verändern
von Balancierstationen**



Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes
Nordrhein-Westfalen

I. Übersicht: Sport

Bereich: Bewegen an Geräten – Turnen

Lernaufgabe: Bauen, Erproben, Bewerten und Verändern von Balancierstationen

Bereich des Faches: Bewegen an Geräten – Turnen
Schwerpunkt: Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren
Die Schülerinnen und Schüler stellen sich vielfältigen Anforderungen an Geschicklichkeit, an Kraft und Ausdauer und nehmen sich in ungewöhnlichen Raumlagen und Gerätekonstellationen wahr. Sie lernen turnerische Fertigkeiten sowie, akrobatische Kunststücke und setzen sich dabei auch mit Risiken und Ängsten auseinander. Im gemeinsamen Turnen und beim gegenseitigen Helfen machen sie wichtige soziale Erfahrungen.

Kompetenzerwartung **Kompetenzerwartung**

Kompetenzerwartungen:
Die Schülerinnen und Schüler

- erstellen für unterschiedliche Bewegungsabsichten angemessene Bewegungslandschaften, kennen und berücksichtigen dabei die notwendigen Sicherheitsaspekte

Schwerpunkt:
Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren

Inhalt: Bewegen an Geräten – Turnen

Lernaufgabe/Lernarrangement:
Bauen, Erproben, Bewerten und Verändern von Balancierstationen

Unterrichtsvorhaben:
Finden und Erproben von Balanciermöglichkeiten auf einem Spielplatz
Bauen, Erproben, Bewerten und Verändern von Balancierstationen in der Sporthalle
Übertragung der Erfahrungen aus der Sporthalle auf den Spielplatz

Verknüpfung zu anderen Fächern:
Erfahrungen durch Bewegungshandeln/Erfahrenes zur Sprache bringen, Individualisieren und Integrieren, altersgemäße Verständigungs- und Einsichtsprozesse

Sozialform:
Einzelarbeit
Partnerarbeit
Gruppenarbeit

Material:
Spielplatzgeräte
Arbeitskarten
Klein- und Großgeräte einer Sporthalle
Plakate
Stifte

Bezüge zur Lebenswirklichkeit/Vorwissen:
Eigene Spielplatz Erfahrungen, Balanciererfahrungen

Kenntnisse/Fertigkeiten:
Grundlegende koordinative Fähigkeiten
Kenntnisse vom Aufbau von Stationen
sachgerechter Umgang mit Geräten
soziales Verhalten

Vertiefung des Wissens:
Vernetzung mit anderen Bereichen des Faches:

- Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen → Schwerpunkt: Die Veränderbarkeit koordinativer Fähigkeiten und konditioneller Voraussetzungen erfahren und begreifen

Anwendungszusammenhang:
Ausgangs- und Endpunkt des Unterrichtsvorhabens sind reale Spielplatzsituationen der Kinder. Sie erarbeiten sich im Unterricht Lösungsmöglichkeiten für Alltagsprobleme, um ihre außerschulische Bewegungs-, Spiel- und Sportwelt selbstständig zu gestalten/umzugestalten. Gleichzeitig schulen sie durch Balancieren ihre Gleichgewichtsfähigkeit.

Überprüfung der Kompetenz: → durch Beobachtung und im Gespräch:
Kinder balancieren in vielfältigen Situationen. Kinder bauen eigene Balancierstationen, verändern sie und erhöhen den Schwierigkeitsgrad nach Kriterien wie z. B. breit → schmal, gerade → schräg, fest → wackelig, niedrig → hoch. Überprüfen den Aufbau, helfen sich bei der Bewegungsausführung, gehen bewusst mit eigenen/fremden Unsicherheiten und Ängsten um.

Erwartete Lernergebnisse:
Die Schülerinnen und Schüler nutzen verschiedenartige Situationen/Stationen zum Balancieren und helfen sich gegenseitig.
Sie erkennen Bedingungen für interessantes Balancieren und verändern auf dieser Grundlage Balancierstationen in ihren Anforderungen und Schwierigkeitsgraden gemäß ihres Könnensstandes und ihrer Bedürfnisse.
Sie bauen nach gemeinsamen Absprachen und halten verabredete Aufbauregeln und Sicherheitsvorkehrungen ein.
Sie übertragen Erfahrungen aus dem Schonraum Sporthalle in die Lebenswirklichkeit Spielplatz und verbessern ihre Balancierfähigkeit.

Übergreifende Kompetenzen:
Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler erfahren, benennen eigene Bewegungsabsichten und diskutieren in der Lerngruppe.
Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler erkennen und besprechen Balancierprobleme und entwickeln, erproben und bewerten Lösungsmöglichkeiten.
Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler begründen und präsentieren Veränderungen an Balancierstationen.
Transferieren und Anwenden: Die Schülerinnen und Schüler nutzen erfahrene Mitgestaltungs- und Veränderungsmöglichkeiten in anderen Situationen.

Arbeits- und Sozialverhalten:
Die Schülerinnen und Schüler lassen sich auf die Thematik ein, nutzen die Angebote zu vielfältigem Balancieren, erkennen Bewegungsprobleme, entwickeln gemeinsam Lösungsmöglichkeiten, erproben und bewerten diese und tauschen sich mit anderen über ihre Erfahrungen aus.

II. Aufgabenbeispiel

Sport

Bereich: Bewegungen an Geräten – Turnen **Klasse:** 3/4
Schwerpunkt: Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren
Vorhaben: Selbstständiges Gestalten von Balancierstationen

Titel der Lernaufgabe: Bauen, Erproben, Bewerten und Verändern von Balancierstationen

Kompetenzen

Lernvoraussetzungen

Die Schülerinnen und Schüler

- bringen unterschiedliche Erfahrungen in Balanciersituationen z. B. auf Spielplätzen mit
- können einfache Balanciersituationen bewältigen
- können selbstständig Gerätestationen auch unter Beachtung grundlegender Sicherheitsanforderungen auf- und abbauen
- arbeiten in Kleingruppen zusammen
- können Unterrichtssituationen mitgestalten

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler

- erstellen für unterschiedliche Bewegungsabsichten angemessene Bewegungslandschaften
- kennen und berücksichtigen dabei die notwendigen Sicherheitsaspekte

Übergreifende Kompetenzen

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler erfahren, benennen eigene Bewegungsabsichten und diskutieren in der Lerngruppe.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler erkennen und besprechen Balancierprobleme und entwickeln, erproben und bewerten Lösungsmöglichkeiten.

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler begründen und präsentieren Veränderungen an Balancierstationen.

Transferieren und Anwenden: Die Schülerinnen und Schüler nutzen erfahrene Mitgestaltungs- und Veränderungsmöglichkeiten in anderen Situationen.

Sachinformation

Das Spielplatzverhalten einer dritten/vierten Grundschulklasse verdeutlicht ein großes Interesse der Kinder am Balancieren in unterschiedlichen Situationen. Es zeigt aber auch, dass die Bewegungsmöglichkeiten zum Balancieren auf Grund der monofunktionalen und anregungsarmen Geräte auf dem Spielplatz oft eingeschränkt sind. Die Thematisierung des Balancierens im Sportunterricht bietet den Kindern die Möglichkeit, Balancierstationen zu bauen, zu erproben und entsprechend ihren Bewe-

gungsbedürfnissen zu verändern. So ergibt sich die Chance, dass sich die im Sportunterricht erweiterten Bewegungserfahrungen zum Balancieren wieder auf das Spielen und Bewegen in der natürlichen Spielumwelt auswirken.

Anforderungsbereiche:

Anforderungsbereiche	Aufgabenbeispiel
AB I: Reproduzieren	Die Schülerinnen und Schüler nutzen vorhandene Gerätearrangements auf einem Spielplatz und in der Sporthalle zum Balancieren.
AB II: Zusammenhänge herstellen	Die Schülerinnen und Schüler erfahren und erkennen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade von Balanciergelegenheiten. Sie nutzen ihre Erfahrungen und Erkenntnisse für Veränderungen/Steigerung des Schwierigkeitsgrades, so dass Balancieren individuell wieder neu herausfordert und interessant wird.
AB III: Verallgemeinern und Reflektieren	Die Schülerinnen und Schüler besprechen und bewerten ihre Erfahrungen und Erkenntnisse, beurteilen sie vor dem Hintergrund des eigenen Anspruchs und übertragen sie auf ihre Lebenswirklichkeit.

Ausgestaltung der Lernaufgabe

Bauen, Erproben, Bewerten und Verändern von Balancierstationen

Aufgabe 1:

auf dem Spielplatz – außerschulischer Lernort

„Sucht auf dem Spielplatz nach Möglichkeiten zum Balancieren und achtet darauf, ob sie für euch interessant sind! Darüber werden wir am Ende sprechen und versuchen, eure Erfahrungen in die Sporthalle zu übertragen.“

Aufgabe 2:

in der Sporthalle

„Baut selbst Balancierstationen in Kleingruppen, die alle Kinder der Klasse anschließend erproben und unter dem Aspekt bewerten sollen, ob die Stationen interessant (leicht oder schwer) sind.“

- Anregungen für den Bau von Balancierstationen können durch Arbeitskarten gegeben werden (siehe Anhang)
- die Bewertungen der Stationen werden auf einem Plakat notiert, so dass die Kriterien offengelegt werden, die den Schwierigkeitsgrad ausmachen (siehe Anhang)
- die Aussagen des Plakats dienen als Grundlage für eine eventuelle Veränderung der Ausgangsstationen

Aufgabe 3: (nur wenn Balancieren bisher als uninteressant erfahren wurde!)

in der Sporthalle

„Verändert eure Balancierstationen so, dass sie schwieriger und somit interessanter werden. Anschließend werden wieder alle Stationen erprobt und bewertet.“

Aufgabe 4:

auf dem Spielplatz – außerschulischer Lernort

„Probiert aus, welche Möglichkeiten ihr findet, Balancieren auf dem Spielplatz auch schwieriger und interessanter zu machen. Eure Lösungen sollen den anderen Kindern anschließend vorgestellt werden.“

Erwartete Lernergebnisse:

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen Situationen/Stationen zum Balancieren und helfen sich gegenseitig
- erkennen Bedingungen für interessantes Balancieren und verändern auf dieser Grundlage Balancierstationen gemäß eigener Bedürfnisse
- bauen nach gemeinsamen Absprachen und halten dabei grundlegende Sicherheitsaspekte ein
- übertragen Erfahrungen aus dem Schonraum Sporthalle in die Lebenswirklichkeit Spielplatz

Hinweise zum Unterricht

In der Regel balancieren Kinder gerne und suchen immer wieder neue Herausforderungen, so dass Veränderungen von Balancierstationen hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades motiviert vorgenommen werden. Besonders interessant sind für Kinder dabei Veränderungen, die sich durch das Gerätearrangement ergeben, z. B. durch die Verlängerung der Balancierstrecke, durch die Verkleinerung des Balancieruntergrundes und durch Instabilität des Bewegungsuntergrundes.

Darüber hinaus lassen sich noch folgende Veränderungsmöglichkeiten vornehmen, die insbesondere bei der Erschwerung von Balanciersituationen, z. B. auf dem Spielplatz, zum Einsatz kommen können.

Balancierstationen können unter diesem Gesichtspunkt folgendermaßen verändert werden:

1. durch die Veränderung der Bewegungsart z. B. seitwärts oder rückwärts gehen, mit geschlossenen Augen, einbeiniges Hüpfen, Vierfüßlergang ...
2. durch die Veränderung der Sozialform z. B. mit einem Partner als Hilfe, mit einer Gruppe gleichzeitig, mit einem oder mehreren Partnern aneinander vorbei balancieren ...
3. durch das Aufstellen von Hindernissen z. B. über einen Medizinball, durch einen Reifen, über einen Stab ...
4. durch den Transport von Gegenständen z. B. einhändiges und beidhändiges Tragen von leichten/schweren Bällen, Ausbalancieren von Gegenständen wie Wurfring, Bohnensäckchen auf dem Kopf ...

5. durch die Veränderung des Gerätearrangements z. B. durch die Verlängerung der Balancierstrecke, durch die Verkleinerung des Balancieruntergrundes, durch Instabilität des Bewegungsuntergrundes ...

Für Kinder ist die Veränderung der Gerätearrangements besonders interessant und lässt sich in besonderer Weise in der Sporthalle umsetzen. Hierbei ist es möglich, den sicherheitsgerechten Transport, Auf- und Abbau von Geräten in für die Kinder sinnvollen Zusammenhängen immer wieder zum Thema zu machen.

Anhang

Bewegen an Geräten - Turnen

Spielplatz Erfahrungen als Ausgangspunkt für interessantes Balancieren im Sportunterricht

- Balancieren – ein interessanter Bewegungsanlass
- 1. Thema: "Wir balancieren auf dem Spielplatz"
- 2. Thema: "Wir bauen unsere Balancierstationen selbst!"
- 3. Thema: "Wir erschweren unsere Balancierstationen!"
- 4. Thema: „Wir balancieren wieder auf dem Spielplatz“
- Literatur

Das Spielplatzverhalten einer vierten Grundschulklasse verdeutlicht ein großes Interesse der Kinder am Balancieren in unterschiedlichen Situationen. Es zeigt aber auch, dass die Bewegungsmöglichkeiten zum Balancieren aufgrund der monofunktionalen und anregungsarmen Geräte auf einem Spielplatz oft eingeschränkt sind. Die Thematisierung des Balancierens im Sportunterricht bietet den Kindern die Möglichkeit, Balancierstationen zu bauen, zu erproben und entsprechend ihren Bewegungsbedürfnissen zu verändern. So ergibt sich die Chance, dass sich die im Sportunterricht erweiterten Bewegungserfahrungen zum Balancieren wieder auf das Spielen und Bewegen in der natürlichen Spielumwelt auswirken.

Balancieren – ein interessanter Bewegungsanlass

Balancieren heißt, seinen Körper im Gleichgewicht halten zu können. Das hat eine besondere Bedeutung bei allen sportlichen Handlungen und Bewegungen, insbesondere beim Turnen, aber auch beim Radfahren, Rollerfahren, Skateboardfahren, Rollschuh- und Schlittschuhlaufen, usw. (vgl. Maraun 1984).

Balancieren ist auch eine Grunderfahrung des menschlichen Bewe-gens. "Der Handlungssinn liegt in der Spannung zwischen 'Aus-dem-Gleichgewicht-geraten' und 'Das-Gleichgewicht-wiedergewinnen'. Das Bewegungserlebnis des 'In-der-Schwebenbleibens' wird umso intensiver, je mehr es gelingt, Rumpf und Glieder aus einer risikoreichen Lage wieder in die normale Körperlage einzupendeln und aus der gewonnenen Standfestigkeit heraus sich erneut aus dem Gleichgewicht bringen zu lassen" (Maraun 1983, 83 f.).

Intensive Bewegungserlebnisse vermitteln Erfahrungen über den Körper und bereiten Freude. Es macht Spaß, auf einem Holzzaun, einer Sitzbank, einer kleinen Mauer, einer Rutschbahn, einem Rasenkantenstein oder den Flügeln eines Eisenstangenflugzeugs zu balancieren. Es ist gerade dann besonders spannend und freudvoll, wenn es nicht sofort gelingt, man wieder absteigen muss oder herunterfällt. Der Wunsch, auch schwierige Situationen meistern zu wollen, regt dazu an, etwas immer wieder zu tun, zu üben und zu verbessern, bis man mit sich und dem Erfolg zufrieden ist. Je schwieriger die Balancieraufgabe ist, desto intensiver ist auch das Bewegungserlebnis bei der Bewältigung der Aufgabe.

Interessante Balancierstationen verleiten zum Balancieren und geben so Raum für Bewegungserfahrungen und -erlebnisse. Im Unterricht müssen für die Kinder Möglichkeiten geschaffen werden, dieses zuzulassen, Balancierstationen so zu verändern, dass sie den individuellen Bedürfnissen der Balancierenden entsprechen. Balancierstationen können unter diesem Gesichtspunkt folgendermaßen verändert werden:

1. durch die Veränderung der Bewegungsart z. B. seitwärts oder rückwärts gehen, mit geschlossenen Augen, einbeiniges Hüpfen, Vierfüßlergang, ...
2. durch die Veränderung der Sozialform z. B. mit einem Partner als Hilfe, mit einer Gruppe gleichzeitig, mit einem oder mehreren Partnern aneinander vorbei balancieren, ...
3. durch das Aufstellen von Hindernissen z. B. über einen Medizinball, durch einen Reifen, über einen Stab, ...
4. durch den Transport von Gegenständen z. B. einhändiges und beidhändiges Tragen von leichten/schweren Bällen, Ausbalancieren von Gegenständen wie Wurfring, Bohnensäckchen auf dem Kopf, ...
5. durch die Veränderung des Gerätearrangements z. B. durch die Verlängerung der Balancierstrecke, durch die Verkleinerung des Balancieruntergrundes, durch Instabilität des Bewegungsuntergrundes, ...

Am Beispiel der folgenden Unterrichtsthemen soll aufgezeigt werden, wie Kinder auf der Grundlage ihrer Spielplatzerfahrungen Bewegungsstationen zum Balancieren in der Turnhalle erstellen, gemäß ihren individuellen Bewegungsbedürfnissen verändern und für vielfältige Balancier Erfahrungen nutzen können.

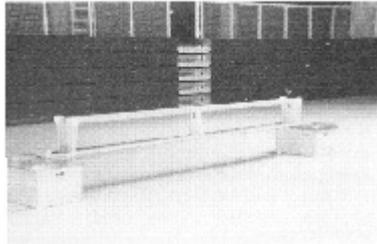
1. Thema: "Wir balancieren auf dem Spielplatz"

Auf dem Spielplatz wurden die Kinder mit folgender Aufgabe konfrontiert: "Probiert aus, wo und wie ihr auf dem Spielplatz balancieren könnt!" Es zeigte sich, dass die Kinder zunächst sehr viele Möglichkeiten (Spielplatzgeräte wie Rutsche oder Eisenstangenflugzeug, aber auch Bänke und Mauern etc.) zum Balancieren fanden. Dabei wurde deutlich, dass viele Ideen zwar ausprobiert und zunächst als geeignet erschienen, sich auf Dauer jedoch als zu einfach und zu eintönig herausstellten (z. B. die Mauer und die Bank). Es wurden keine Versuche unternommen, Lösungen zu finden, die das Balancieren dort wieder interessanter machten. Die Kinder nannten ihre Balancier Erfahrungen und beschrieben interessante Balanciergelegenheiten. Dabei wurden insbesondere solche Balancieraufgaben als reizvoll empfunden, deren Bewältigung immer wieder neue Anforderungen stellte. Dem Vorschlag, in der Turnhalle selbst solche Balancierstationen zu bauen, auszuprobieren und dann gegebenenfalls zu verändern, stimmten die Kinder gerne zu.

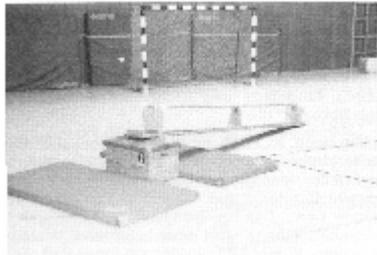
2. Thema: "Wir bauen unsere Balancierstationen selbst!"

In der Sporthalle erhielten die Kinder die Aufgabe: "Baut selbst Balancierstationen, die alle Kinder anschließend erproben und bezüglich ihrer Anforderungen bewerten sollen!" Um Anregungen für den Bau von Balancierstationen mit den in der Halle vorhandenen Geräten zu geben und möglichst verschiedene 'Basisstationen' zu erhalten, wurden den Kindern auf Arbeitskarten Bau-Ideen (in Anlehnung an Maraun 1983, 85) vorgestellt, die in selbstgewählten Gruppen zu jeweils 4 oder 5 Kindern realisiert werden sollten.

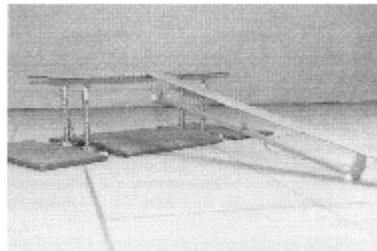
Arbeitskarte 1:



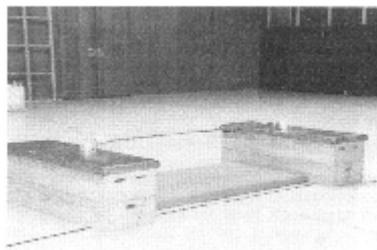
Arbeitskarte 2:



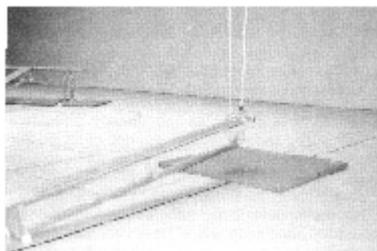
Arbeitskarte 3:



Arbeitskarte 4:



Arbeitskarte 5:



Durch diese Vorgabe nutzten die Gruppen zunächst das Angebot der Arbeitskarten. Das Wissen um die Erprobung aller Stationen machte auch die Erstellung scheinbar weniger attraktiver Lösungen für die Kinder sinnvoll. Nach der Fertigstellung wurden alle Balancierstationen im Kreisbetrieb ausprobiert und in einem anschließenden Gespräch bewertet. Dabei zeigte es sich, dass einige Situationen einfach (kleiner Kasten und Bank) und andere Situationen schwieriger (Bank in den Ringen) zu bewältigen waren. Aber gerade die Schwierigkeiten machten den Reiz des Balancierens aus. So wurde der Vorschlag gemacht, alle Stationen so zu verändern, dass sie schwieriger und damit interessanter werden.

3. Thema: "Wir erschweren unsere Balancierstationen!"

Die erstellten Basisstationen sollten mit folgender Aufgabenstellung verändert werden: "Verändert eure Balancierstationen so, dass sie schwieriger und somit interessanter werden! Anschließend werden wieder alle Stationen erprobt und bewertet!" In einem einleitenden Unterrichtsgespräch wurden Kriterien besprochen, die das Balancieren leicht oder schwer machen. Die von den Kindern gefundenen Kriterien (vgl. oben (3), (4) und (5)) wurden auf einem Plakat (vgl. auch Maraun 1983, 86) festgehalten, das ihnen Hilfestellung für die Bewältigung der Aufgabe geben sollte.

leicht	schwer
breit	schmal
niedrig	hoch
gerade	schräg
fest	wackelig
kurz	lang
ohne Hindernisse	mit Hindernissen
ohne Transportgegenstände	mit Transportgegenständen

Jede Gruppe erhielt dazu eine Liste mit den Geräten, die sie für die Veränderung benutzen konnte:

Gruppe 1: 2 schräge Bänke, 1 kleiner Kasten zusätzlich: 1 kleiner Kasten, 1 Kastenoberteil, 1 Langbank, 4 Medizinbälle und 10 Gymnastikstäbe

Gruppe 2: Reckstange auf Kastenoberteilen zusätzlich: 4 Kasteninnenteile, 1 großer Kasten, 1 Reckstange und 1 kleiner Kasten

Gruppe 3: Barren und Langbank zusätzlich: 1 Langbank, 1 kleiner Kasten, 2 Medizinbälle und 1 Reckstange

Gruppe 4: Bank in den Ringen zusätzlich: 2 kleine Kästen, 1 Reckstange und 2 Medizinbälle

Nach der Bauphase stellten alle Gruppen ihre Lösungen den anderen Kindern vor und begründeten anhand des Plakates die Veränderungen unter dem Aspekt der Erschwerung.

Anschließend wurden die neuen Balancierstationen im Kreisbetrieb erprobt. Vereinzelt fanden dabei – eher zufällig – auch Veränderungen der Bewegungsart und der Sozialformen (vgl. die weiter oben aufgeführten Veränderungsmöglichkeiten beim Balancieren) eine Berücksichtigung.

4. Thema: „Wir balancieren wieder auf dem Spielplatz“

Der erneute Spielplatzbesuch fand unter der Aufgabenstellung statt: "Probiert aus, welche Möglichkeiten ihr findet, Balancieren auf dem Spielplatz auch schwieriger und damit interessanter zu machen!" Die Kinder entdeckten schnell, dass sie Veränderungen des Gerätearrangements unter den in der Sporthalle erarbeiteten Kriterien nicht vornehmen konnten. Im Abfall gefundene Getränkedosen und mitgebrachte Tornister dienten auf dem Palisadenzaun als Transportgegenstände. Diese Veränderungen reichten allerdings für eine durchgehende Bewegungsmotivation nicht aus. Das Balancieren stellte keine besonderen Anforderungen mehr an die Kinder.

Der Hinweis auf die Beobachtungen am Ende der vorausgegangenen Stunde eher zufälligen Veränderungen beim Balancieren in Bezug auf die Bewegungsart und die Sozialform (vgl. die weiter oben aufgeführten Veränderungsmöglichkeiten beim Balancieren) veranlasste die Kinder, noch einmal auf dem Spielplatz neue interessante Balanciermöglichkeiten auszuprobieren. Die erhöhte Bewegungsmotivation führte zu dem Wunsch der Kinder, diese Balancierformen auch noch einmal am Gerätearrangement in der Sporthalle zu erproben.

Eine vergleichende Bewertung des Balancierens auf dem Spielplatz und an den eigenen Balancierstationen fiel jedoch zugunsten der eigenen Stationen aus. Hauptgrund dafür war, dass selbst erstellte und selbst veränderte Gerätearrangements einen höheren Aufforderungscharakter zum Balancieren besitzen. Die Möglichkeit, auf einem Spielplatz diesbezüglich aktiv zu werden, sahen die Kinder auf einem (leider von der Schule weit entfernten) Bau- und Abenteuerspielplatz, wo einige Kinder 'so etwas' in ihrer Freizeit ausprobieren wollten.

Literatur

Kretschmer, Jürgen: Wir bauen unseren Spielplatz selbst, in: Kretschmer, J.: Sport und Bewegungsunterricht 1-4, U&S-pädagogik: München/Wien/Baltimore 1981, 172-189

Maraun, Heide-Karin: Balancieren, in: TREBELS, A. H.: Spielen und Bewegen an Geräten, RORORO: Reinbek bei Hamburg 1983, 84-97

Maraun, Heide-Karin: Das Gleichgewicht halten - das Gleichgewicht aufs Spiel setzen, in: Zeitschrift 'sportpädagogik' 8 (1984) 5, 10-21

Quelle

http://www.schulsport-nrw.de/info/03_fortbildung/Grundschule/u-beispiele/2-5-3.html

Ministerium für Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein - Westfalen

Lernaufgabe Sport

Grundschule

Bewegungsgeschichte – Das Fest der Sonne



Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes
Nordrhein-Westfalen

I. Übersicht: Sport

Bereich: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

Lernaufgabe: Bewegungsgeschichte – Das Fest der Sonne

Bereich des Faches: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
Leitidee: Die Schülerinnen und Schüler entdecken spielerisch-explorativ die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten. Sie verbessern ihre Bewegungsabläufe durch Üben und entwickeln sie gestalterisch weiter. In der Kombination von Bewegung, Rhythmus und Musik öffnen sich Kinder für Improvisation und Präsentation, allein und mit anderen.

Kompetenzerwartung ↔ **Kompetenzerwartung**

Unterrichtsvorhaben:
Das Fest der Sonne – Gestaltung mit dem Gymnastikband

Verknüpfung zu anderen Fächern:
Musik und Kunst

Methoden:
Umsetzung von Bewegungsaufgaben

Sozialform:
Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit

Material:
Gymnastikbänder in verschiedenen Farben, Musik und Text (siehe Literaturangabe und Anhang)

Bezüge zur Lebenswirklichkeit/Vorwissen:
Freude an Bewegungsgestaltungen und an der Bewegung zu Musik, Tanzen

Kenntnisse/Fertigkeiten:
Handhabung von Gymnastikbändern
Bewegung zu Rhythmus und Musik

Kompetenzerwartungen:
Die Schülerinnen und Schüler entdecken und erproben vielfältige Bewegungsformen - auch mit Handgeräten und Objekten – und führen diese strukturgerecht aus.

Inhalt: Bewegungsmöglichkeiten mit Bändern finden und variieren

Anforderungsbereiche: Wiedergeben (AB I), Zusammenhänge herstellen (AB II), Reflektieren und Beurteilen (AB III)

Lernaufgabe/Lernarrangement:
Bewegungsgeschichte - Das Fest der Sonne

Erwartete Lernergebnisse:
Die Schülerinnen und Schüler lassen sich auf die Thematik ein und finden passgenaue Bewegungsmöglichkeiten beim Bewegen mit dem Gymnastikband im Hinblick auf die Aufgabenstellungen.

Übergreifende Kompetenzen:
Wahrnehmen und Kommunizieren:
Die Schülerinnen und Schüler hören die Musik, bewegen sich dazu und besprechen ihre gefundenen Bewegungslösungen.
Analysieren und Reflektieren:
Die Schülerinnen und Schüler untersuchen, bewerten und verändern ggf. ihre Bewegungslösungen hinsichtlich der Aufgabenstellung.
Strukturieren und Darstellen:
Die Schülerinnen und Schüler ordnen ihre Bewegungslösungen den Aspekten der Aufgabenstellung zu und kombinieren sie zu einem Tanz.
Transferieren und Anwenden:
Die Schülerinnen und Schüler übertragen ihre Erfahrungen auf die Entwicklung und Ausführung anderer Bewegungsgestaltungen / Tänze.

Arbeits- und Sozialverhalten:
Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten individuelle Lösungen in Einzelarbeit, die sie anschließend nach gemeinsamer Absprache in Partner- und Gruppenarbeit zusammenführen.

Vertiefung des Wissens:
Vernetzung mit anderen Bereichen:
Bewegen an Geräten – Turnen, Schwerpunkt: Kunststücke erfinden und bewältigen, sich etwas trauen
 Pädagogische Perspektive: „Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten“
Anwendungszusammenhang:
Die Schülerinnen und Schüler erfinden und erproben Bewegungsformen mit dem Gymnastikband, die zu Musikstücken / Elementen von Musikstücken passen, um sie anschließend in eine Bewegungsgestaltung / einen Tanz zu integrieren.

Überprüfung der Kompetenz:
 → durch Beobachtung: Kinder bewegen sich mit Bändern passgenau zu Musik, Kinder führen gefundene Bewegungsideen vor
 → im Gespräch: Kinder erläutern die Beziehung von gefundenen Bewegungsformen und der Aufgabenstellung (z. B. wie die Sonne aufgeht)

II. Aufgabenbeispiel

Sport

Bereich: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Klasse: 2
Bewegungskünste

Schwerpunkt: Die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten – auch mit Handgeräten und Objekten – entdecken, erproben und variieren

Vorhaben: Das Fest der Sonne – Gestaltung mit dem Gymnastikband.

Titel der Lernaufgabe: Bewegungsgeschichte - Das Fest der Sonne

Kompetenzen

Lernvoraussetzungen

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen die Handhabung von Gymnastikbändern und
- verfügen über grundlegende Bewegungserfahrungen mit Gymnastikbändern sowie zum Bewegen zu Musik

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler

- entdecken und erproben vielfältige Bewegungsformen – auch mit Handgeräten und Objekten – und führen diese strukturgerecht aus

Übergreifende Kompetenzen

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler hören die Musik, bewegen sich dazu und besprechen ihre gefundenen Bewegungslösungen.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler untersuchen, bewerten und verändern ggf. ihre Bewegungslösungen hinsichtlich der Aufgabenstellung.

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler ordnen ihre Bewegungslösungen den Aspekten der Aufgabenstellung zu und kombinieren sie zu einem Tanz.

Transferieren und Anwenden: Die Schülerinnen und Schüler übertragen ihre Erfahrungen auf die Entwicklung und Ausführung anderer Bewegungsgestaltungen/Tänze.

Sachinformation

Die Umsetzung der oben genannten Lernaufgabe trägt auch den Anforderungen der Rahmenvorgaben für den Schulsport Rechnung. Insbesondere kommt hier die pädagogische Perspektive „Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten“ zum Tragen.

„Der Einsatz von Handgeräten, Objekten oder Materialien (hier: Gymnastikband) bereitet Kindern in der Regel Freude und lässt ihnen viel Freiraum für kreatives Handeln.“

In der Umsetzung der Bewegungsgeschichte „Das Fest der Sonne“ (siehe Anhang) geht es darum, die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten mit dem Gymnastikband zu entdecken und diese symbolisch für die Darstellung der Sonne und der vier Elemente zu nutzen. Dabei werden Bewegungsideen der Schülerinnen und Schüler aufgegriffen und gestalterisch weiterentwickelt.

Das Handgerät Gymnastikband legt insbesondere Schwünge und Kreise, Schlangen und Spiralen sowie den Achterschwung und den Halbkreis nahe. Diese Bewegungsformen lassen sich auch in räumlicher und rhythmischer Hinsicht variieren und eröffnen dadurch weitere Gestaltungsmöglichkeiten. (Hrsg.: LandesSportBund NRW /- Ministerium für Schule und Weiterbildung NRW & Tanzsportverband NRW: Gestalten, Tanzen, Darstellen in Schule und Verein, Aachen 2007, S. 29).

Bewegungsformen:

- Schwünge (Kreise, Halbkreise, Achterschwünge)
- Schlangen (aufgestellte und liegende)
- Spiralen

Anforderungsbereiche

Anforderungsbereiche	Aufgabenbeispiel
AB I: Wiedergeben	Die Schülerinnen und Schüler finden Bewegungsformen mit dem Gymnastikband zu Musik.
AB II: Zusammenhänge herstellen	Die Schülerinnen und Schüler untersuchen ihre gefundenen Bewegungsformen hinsichtlich der Passgenauigkeit zur Aufgabenstellung.
AB III: Reflektieren und Beurteilen	Die Schülerinnen und Schüler fügen ihre Bewegungsideen zu einem Tanz / einer Aufführung zusammen und bewerten diese vor dem Hintergrund der Lernaufgabe.

Ausgestaltung der Lernaufgabe

Bewegungsgeschichte – Das Fest der Sonne

„An einem Morgen wachte die Sonne auf und hatte eine Idee. „Ich werde ein Fest geben!“, rief sie aus. Über diese Idee war sie so glücklich, dass sie ganz groß und hell wurde und anfang zu tanzen.

Die Sonne wollte das Fest aber nicht alleine feiern. Sie fragte die Wiese, ob sie mitfeiern wollte. „Keine Frage!“, rief die Wiese und schon fing sie an, ihre Gräser und Blumen im Wind hin- und herzubewegen.

„Zu einem Fest gehört auch das Feuer“, dachte die Sonne, „weil es so temperamentvoll ist.“ Das Feuer war überglücklich über die Einladung und züngelte und sprühte Funken vor Freude.

„Ich will noch das Wasser fragen!“, dachte die Sonne. Dem Wasser waren Feste ein Selbstverständlichkeit und es schob gemächlich seine Wassermassen vor sich her.

„Und was ist mit mir?“, rief von weitem die Luft. „Ich will auch mitfeiern!“ Und – hui ! – brauste sie an den anderen vorbei.

Als nun alle so versammelt waren: Die Sonne, die Wiese, das Feuer, das Wasser und die Luft, begann ein herrlich buntes und fröhliches Fest.“

(Hrsg.: LandesSportBund NRW/Ministerium für Schule und Weiterbildung NRW & Tanzsportverband NRW: Gestalten, Tanzen, Darstellen in Schule und Verein, Aachen 2007, S. 40/41)

Nach der Einführung der Bewegungsgeschichte ordnen sich die Kinder 5 Gruppen zu und suchen Lösungen für folgende Aufgabestellungen:

„Probiert aus, wie ihr das Band bewegen könnt, so dass es wie

- eine Sonne,
- eine Wiese,
- ein Feuer,
- Wasser oder
- Luft

aussieht!“

Nach einer Erprobungsphase werden die gefundenen Bewegungsformen vorgeführt und hinsichtlich der Eignung zur Umsetzung der entsprechenden Stellen in der Bewegungsgeschichte überprüft, ggf. verändert und verbessert.

Erwartete Lernergebnisse

Die Schülerinnen und Schüler

- lassen sich auf die Thematik ein und
- finden passgenaue Bewegungsmöglichkeiten beim Bewegen mit dem Gymnastikband im Hinblick auf die Aufgabenstellungen.

Hinweise zum Unterricht

Nach der Erklärung des sachgerechten Umgangs mit dem Gymnastikband und einer freien Spiel- und Bewegungsphase mit Gymnastikbändern erhalten die Kinder folgende Bewegungsaufgabe:

„Probiert aus, welche Formen und Muster ihr mit dem Band in die Luft malen könnt!“

Die gefundenen Formen und Muster werden präsentiert und gemäß der oben beschriebenen Bewegungsformen (Schwünge, Schlangen, Spiralen) strukturiert.

Anschließend erarbeiten und erproben die Schülerinnen und Schüler in den Gruppen unterschiedlich passende Aufstellungsformen (Innenstirnkreis, Block, Linie, Gasse und Reihe). Die Ergebnisse werden wiederum präsentiert, bewertet und ggf. verbessert.

Zum Abschluss entwickeln die Schülerinnen und Schüler dann eine Bewegungsgestaltung zur Bewegungsgeschichte mit Musik. Sie üben und festigen die Bewegungsformen und -abläufe und passen sie der Musik an. Ggf. wird die Gestaltung/der Tanz einer anderen Klasse/Publikum vorgeführt.

Musik (siehe Literaturangabe) spielt bei der Realisierung der Lernaufgabe eine zentrale Rolle, so dass jedes Mal die Passung von Musik und Bewegung hergestellt werden muss.

Material

Bewegungsgeschichte, Gymnastikänder (in 5 versch. Farben), Musik (siehe Literaturangabe)

Literatur:

(Hrsg.: LandesSportBund NRW/Ministerium für Schule und Weiterbildung NRW & Tanzsportverband NRW: Gestalten, Tanzen, Darstellen in Schule und Verein, Aachen 2007 – zu dem Buch gehört eine CD mit den notwendigen Musiktiteln)

Ministerium für Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein - Westfalen

Lernaufgabe Sport

Grundschule

Lösung von Spielproblemen bei Takeshi



Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes
Nordrhein-Westfalen

I. Übersicht:

Bereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

Lernaufgabe: Lösung von Spielproblemen bei Takeshi

Bereich des Faches: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele
Leitidee: Die Schülerinnen und Schüler erwerben grundlegende technische, taktische, koordinative und soziale Grundlagen, um handlungstragend an regelgeleiteten Spielen teilnehmen zu können. Sie spielen so, dass alle Kinder mitspielen können, alle Kinder gern spielen und dem Prinzip des Fair-Spielens folgen. Dabei halten sie Spielregeln ein und verändern sie ggf. situationsgerecht.

Kompetenzerwartung

Kompetenzerwartung

Kompetenzerwartungen: Die Schülerinnen und Schüler zeigen im Spiel Regelverständnis, hinterfragen Regelungen und modifizieren Regelvorgaben vor dem Hintergrund erkannter Spielprobleme.
Inhalt: Veränderung von Spielregeln zur Verringerung von Spielproblemen
Anforderungsbereiche: Wiedergeben (AB I), Zusammenhänge herstellen (AB II), Reflektieren und Beurteilen (AB III)
Lernaufgabe/Lernarrangement: Lösung von Spielproblemen bei Takeshi

Unterrichtsvorhaben:
Takeshi – ein Lauf- und Wurfspiel kennen lernen und verändern
Takeshi nach vorgegebenen Regeln spielen, Regeln zum Thema machen und ggf. verändern, Spielzufriedenheit äußern

Verknüpfung zu anderen Fächern:
Deutsch (Diskussionen und Gespräche im Deutschunterricht, Lesen und Verstehen von Spielbeschreibungen, Erstellung eines Regelbuches, ...)

Methoden:
Altersgemäße Verständigungs- und Einsichtsprozesse
Erfahrungen durch Bewegungshandeln/Erfahrungen zur Sprache bringen

Sozialform:
Gruppenarbeit

Material:
Spielregelungen, Großgeräte, Bälle, ...

Bezüge zur Lebenswirklichkeit/Vorwissen:
Kenntnis von Regelungen und Spielen, Spielerfahrungen, Lauf- und Wurferfahrungen, Umgang mit Sieg und Niederlage, Kenntnis des Fair-Play Gedankens

Kenntnisse/Fertigkeiten:
Kenntnis von Takeshi

Vertiefung des Wissens:
Vernetzung mit anderen Bereichen:
Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen
Pädagogischen Perspektive: „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“
Anwendungszusammenhang:
Ausgangs- und Endpunkt des Unterrichtsvorhabens ist die Zufriedenheit der Schülerinnen und Schüler mit dem Spielverlauf. Unzufriedenheit wird im Unterricht zur Entwicklung von Alternativen genutzt, die im konkreten Spiel, in anderen Bereichen des Sportunterrichts sowie in ihrer außerschulischen Bewegungs-, Spiel- und Sportwelt zur Anwendung kommen können.

Überprüfung der Kompetenz:
Die Kinder halten Spielregeln ein und spielen Takeshi. Sie äußern ihre Zufriedenheit/Unzufriedenheit mit dem Spiel und schlagen ggf. Alternativen vor, die sie erneut erproben und im Gespräch bewerten.

Erwartete Lernergebnisse:
Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Lösungsmöglichkeiten zur Verringerung von Spielproblemen, erproben und bewerten sie vor dem Hintergrund der Spielzufriedenheit im Gespräch.

Übergreifende Kompetenzen:
Wahrnehmen und Kommunizieren:
Die Schülerinnen und Schüler spielen Takeshi, erfahren Spielprobleme und benennen sie.
Analysieren und Reflektieren:
Die Schülerinnen und Schüler suchen nach Gründen für die Probleme und entwickeln Lösungsmöglichkeiten.
Strukturieren und Darstellen:
Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Lösungsmöglichkeiten vor, erproben und bewerten sie erneut vor dem Hintergrund ihrer Aufgabenstellungen.
Transferieren und Anwenden:
Die Schülerinnen und Schüler übertragen die gemachten Erfahrungen und Lösungsansätze auf andere Spiele oder andere sportliche Inhalte (z. B. aus dem Bereich Ringen und Kämpfen).

Arbeits- und Sozialverhalten:
Die Schülerinnen und Schüler spielen engagiert Takeshi und tauschen sich mit anderen über ihre Erfahrungen aus.

II. Aufgabenbeispiel

Sport

Bereich:	Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	Klasse: 3/4
Schwerpunkt:	Nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern	
Vorhaben:	Takeshi – ein Lauf- und Wurfspiel kennen lernen und verändern	

Titel der Lernaufgabe: Lösung von Spielproblemen bei Takeshi

Kompetenzen

<i>Lernvoraussetzungen</i> Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none">- kennen und können Takeshi spielen- können selbstständig Problemlösungsmöglichkeiten entwickeln
<i>Kompetenzerwartungen</i> Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none">- zeigen im Spiel Regelverständnis- hinterfragen Regelungen und- modifizieren Regelvorgaben vor dem Hintergrund erkannter Spielprobleme

Übergreifende Kompetenzen

Wahrnehmen und Kommunizieren: Die Schülerinnen und Schüler spielen Takeshi, erfahren Spielprobleme und benennen sie.

Analysieren und Reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler suchen nach Gründen für die Probleme und entwickeln Lösungsmöglichkeiten.

Strukturieren und Darstellen: Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Lösungsmöglichkeiten vor, erproben und bewerten sie erneut vor dem Hintergrund ihrer Aufgabenstellungen.

Transferieren und Anwenden: Die Schülerinnen und Schüler übertragen die gemachten Erfahrungen und Lösungsansätze auf andere Spiele oder andere sportliche Inhalte (z. B. aus dem Bereich Ringen und Kämpfen).

Sachinformation

Die grundlegende Spielidee von 'Takeshi' (ein Team versucht, ohne abgetroffen zu werden, einen Parcours zu durchlaufen - das andere Team versucht, möglichst viele Läuferinnen und Läufer abzutreffen) ist einfach. Die vorgegebenen Regelstrukturen sind für Kinder leicht nachzuvollziehen, können von ihnen variiert und den eigenen Bedingungen und Voraussetzungen angepasst werden. 'Takeshi' ist für den Sportunterricht in der Grundschule besonders geeignet,

- weil es ein Spiel ist, bei dem alle Kinder einer Lerngruppe gleichzeitig mit-spielen können (die gesamte Klasse teilt sich in eine Läufer- und eine Werfermannschaft),
- weil es ein Spiel ist, bei dem alle Kinder, unabhängig von den individuellen Voraussetzungen, 'spieltragende Rollen' übernehmen können,
- weil es ein Spiel ist, bei dem die Kinder das Prinzip des Fair-Spielens erfahren und lernen können.

In dem hier vorliegenden Beispiel wird das Spiel 'Takeshi' vorrangig unter der pädagogischen Perspektive „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“ thematisiert, denn

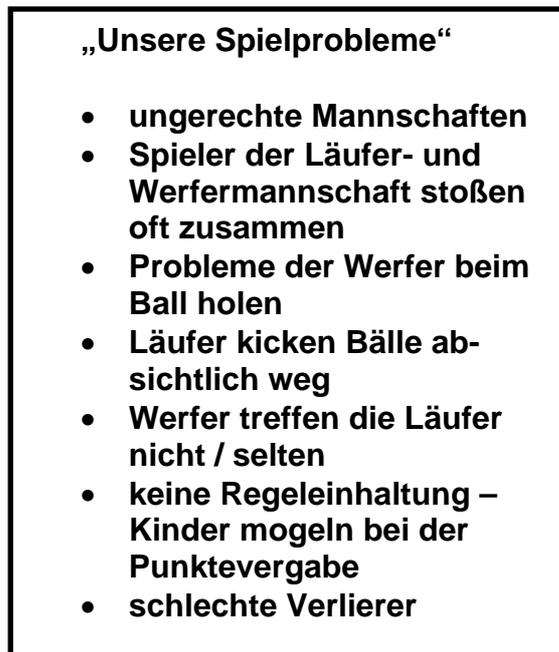
- in den Teams lernen die Kinder zu kooperieren, z.B. durch die taktische Absprachen unter den Werfern, bei denen geklärt wird, wann wer wirft,
- bei 'Takeshi' kann bei allen Beteiligten Regelbewusstsein und die Idee des Fairnessgedankens entwickelt und ausgebaut werden und
- bei 'Takeshi' lernen die Kinder im sozialen Miteinander ihr Spielen zunehmend selbständig und verantwortungsbewusst zu organisieren und
- zu regeln.

Anforderungsbereiche

Anforderungsbereiche	Aufgabenbeispiel
AB I: Wiedergeben	Die Schülerinnen und Schüler spielen ein Lauf- und Wurfspiel gemäß vorgegebener Regelungen nach.
AB II: Zusammenhänge herstellen	Sie erkennen die Auswirkung spielkonstituierender Regelungen auf den Spielverlauf und verändern sie ggf. Für einen zufriedenstellenden Spielverlauf erkennen sie die Notwendigkeit zu kooperieren und taktische Absprachen zu treffen.
AB III: Reflektieren und Beurteilen	Sie besprechen die gemachten Erfahrungen und Erkenntnisse und beurteilen sie vor dem Hintergrund eines zufriedenstellenden Spielverlaufs für möglichst viele Kinder der Klasse.

Ausgestaltung der Lernaufgabe

Plakat mit Spielproblemen der Kinder



Das mehrfache Spielen von Takeshi führt immer wieder zu Spielproblemen, die auf einem Plakat (hier: exemplarisch) dargestellt werden. Das Plakat ist damit Ausgangspunkt für die Kinder in Gruppen Lösungsvorschläge zur Verringerung der Spielprobleme zu erarbeiten, sie den anderen Kindern vorzustellen, sie im Spiel erneut zu erproben und anschließend zu bewerten.

Aufgabenstellung: „Bildet Gruppen und besprecht, wie ihr das Spiel / die Spielregeln verändern möchtet, um die Spielprobleme zu lösen!“ (Hinweis: Jede Gruppe bearbeitet nur ein Spielproblem!)

Erwartete Lernergebnisse

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln Lösungsmöglichkeiten zur Verringerung von Spielproblemen,
- erproben sie im Spiel und
- bewerten sie vor dem Hintergrund der Spielzufriedenheit im Gespräch.

Hinweise zum Unterricht

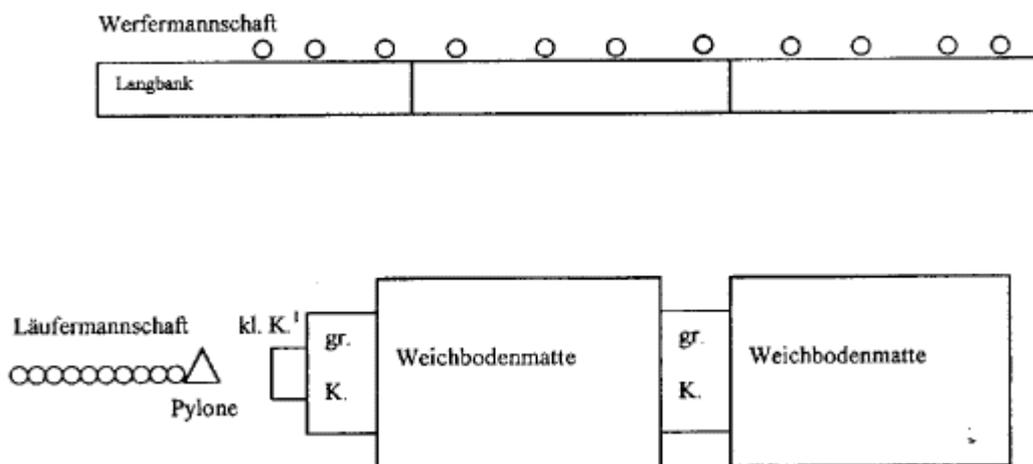
Das Spiel Takeshi muss den Kindern bekannt und mehrfach von ihnen gespielt worden sein, um Probleme offensichtlich werden zu lassen.

Spielerklärung

'Takeshi' ist ein Lauf – und Wurfspiel (vgl. Brake, H.: 'Takeshi' – ein Spiel aus Japan, in: Zeitschrift 'sportpädagogik' Sonderdruck Kleine Spiele, Wettkämpfe und Herausforderungen, Seelze 1995, S. 28).

In Längsrichtung wird an einer Seite der Sporthalle eine Gerätebahn (abhängig von der Ausstattung der Sporthalle) aufgebaut. Der Abstand richtet sich nach sozial-kommunikativen Kompetenzen. Die Lehrkraft hat dabei die Funktion, den Unterricht zu initiieren, zu strukturieren, die laufenden Aktivitäten zu beobachten und bei auftretenden Problemen unterstützend einzugreifen. Konkret bedeutet dies:

Zwei Teams spielen gegeneinander: eine Läufer- und eine Werfermannschaft. Die Läufermannschaft muss in einer bestimmten Zeitspanne versuchen, so oft wie möglich den Parcours zu durchlaufen, ohne von der Werfermannschaft getroffen zu werden. Wer ohne getroffen zu werden, über den Parcours kommt, holt für sein Team einen Punkt. Nur das Läuferteam kann punkten, deshalb besteht Takeshi immer aus zwei Durchgängen, jedes Team ist einmal Läufer- und einmal Werferteam. Die Zeit pro Durchgang beträgt mindestens 3 Minuten. Am Ende des Parcours stehen zwei Eimer, einer mit Tennisbällen und ein leerer. Jeder Läufer, der ohne Treffer den Parcours absolviert, nimmt einen Tennisball aus dem vollen und legt ihn in den leeren Eimer. Sieger ist das Team, das als Läuferteam die meisten Punkte holte. Diese grundsätzlichen Regeln und Vorgaben reichen aus. Weitere Regeln und/oder taktische Vorgehensweisen lassen sich mit und von den Kindern entwickeln.



Nachdem das Spiel den Kindern bekannt ist, können von den Kindern und/oder der Lehrkraft lohnenswerte Themen angesprochen werden. Folgende Aspekte können eine Klärung erforderlich machen:

- Beibehaltung oder Veränderung der Mannschaften im Sinne von Chancengleichheit
- Zusammenstöße zwischen Spielern der Läufer- und Werfermannschaft/Absicht oder nicht/Fairplay
- Probleme der Werferin/des Werfers beim Ballholen/evtl. bestimmte Kinder in der Werfermannschaft benennen lassen, welche die Bälle zurückwerfen

- Läuferinnen/Läufer 'kicken' Bälle weg/Regelbewusstsein, Hinweis auf Rollenwechsel, evtl. Konsequenzen, z.B. kurze Pause
- Werferinnen/Werfer treffen nicht/Veränderung des Wurfabstandes, mehr Bälle, andere Bälle, andere Wurfobjekte
- Schiedsrichter wird gefordert; Diskussion über die Aufgaben eines Schiedsrichters, bei diesem Spiel wäre ein Schiedsrichter überfordert/Appell an Spielehrlichkeit und Fairplay
- Probleme beim Verlieren

Fortführungen

Nicht alle der oben aufgeführten Probleme, vielmehr nur das eine oder das andere, können auch in Folgestunden entstehen und geklärt werden.

An dieser Stelle gibt es mehrere Möglichkeiten, wie es weiter gehen kann:

- Die Einheit 'endet' hier, denn am Ende steht eine 'Takeshi' Variante, die von allen akzeptiert wird und in dieser Form zum vorläufigen Spielrepertoire der Klasse gehört und irgendwann einfach wieder einmal gespielt werden kann oder in einer weiteren Einheit auch weiter entwickelt und verändert werden kann.
- Es gibt eine weitere Stunde, weil die am Ende der letzten Stunde gefundene Variante noch nicht von allen akzeptiert wird. Dabei laufen ähnliche Prozesse wie bisher ab.
- Es gibt mehrere zusätzliche Stunden (eventuell auch im Fach Deutsch), in denen die Kinder in Gruppen alternative Gerätebahnen entwickeln und eventuell neue Regeln festlegen, die dann von der gesamten Klasse in der Sporthalle gespielt und im Anschluss daran reflektiert werden. Am Ende kann auch hier eine 'Takeshi'-Variante stehen, die zum festen Spielrepertoire der Klasse gehört.

Material

- siehe Stationsbild
- viele weiche Bälle

Literatur:

Brake, H.: 'Takeshi' - ein Spiel aus Japan, in: Zeitschrift 'sportpädagogik' Sonderdruck Kleine Spiele, Wettkämpfe und Herausforderungen, Seelze 1995, S. 28
Ratgeber Grundschule 1, Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung, 2. Auflage Februar 1999

Wehr, C: Geräteaufbau leicht gemacht, in Zeitschrift 'sportpädagogik' 4/97, S. 13/14

Siehe auch → Hans Feuss, Grundschule Künsebeck, Halle / Curriculumwerkstatt Detmold unter http://www.schulsport-nrw.de/info/03_fortbildung/Grundschule/u-beispiele/3-3.html