



STUNDENBEISPIEL 1

BEWEGEN, ÜBEN UND SPIELEN MIT MATTEN

Zurück auf die Insel!



SCHWIERIGKEITSGRAD

MATTEN



PRAKTISCHE HINWEISE

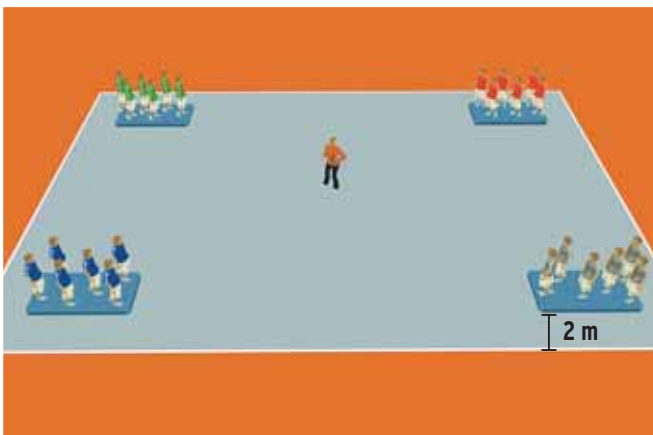
- Mit motivierenden Lauf-Aufgaben das vielseitige Bewegen der Kinder fördern!
- Die Kinder können sich nur kurze Zeit konzentrieren! Deshalb: Durch leichte Variationen einer Aufgabe neue Aufmerksamkeit provozieren!
- Leibchen oder Bänder zur Unterscheidung verwenden!



„Neue Aufgaben kurz und in einer kindgemäßen Sprache erklären und zusätzlich vormachen (lassen)!“

PHASE 1: LAUFSPIEL

(10 MIN.)



ORGANISATION

- In jede Hallenecke eine Matte (= Insel) legen.
- Jeder Gruppe (6 Schüler) eine Matte/Insel zuteilen.
- Pro Gruppe einen „Häuptling“ bestimmen.
- Eventuell weitere Matten/Inseln auslegen, wenn sich die Kinder zu sehr gegenseitig behindern!

ABLAUF

- Auf ein Kommando (akustisch oder visuell) laufen die Schüler kreuz und quer durch die Halle. Der „Häuptling“ läuft vor. Die Lehrkraft gibt jeweils die Bewegungsform vor (siehe Variationen).
- Beim nächsten Kommando müssen die Schüler so schnell wie möglich zurück auf die Ausgangsposition.
- Wettkampf: Welche Gruppe sitzt zuerst wieder komplett auf der eigenen Insel?

VARIATIONEN

- Rückwärts laufen.
- Mit beiden Beinen hüpfen/auf einem Bein hüpfen.
- Leise/laut fortbewegen.
- Mit ganz großen/kleinen Schritten laufen.

LERNZIEL 1

ORGANISATION

- Die Organisation aus Phase 1 wird übernommen.
- Zusätzlich mindestens 12 Bälle in der Mitte zwischen den Inseln bereitlegen.

ABLAUF

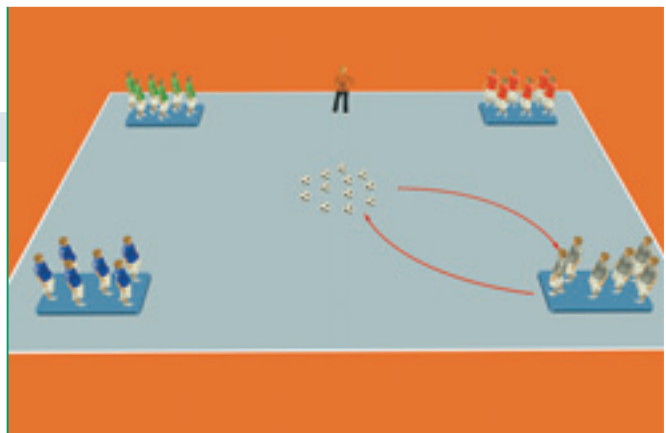
- Auf ein Signal der Lehrkraft (z. B. Heben eines Armes) müssen die Schüler alle gleichzeitig zur Mitte starten und möglichst viele Bälle auf die Insel zurückbringen.
- Zunächst (etwa 3 Wiederholungen) transportieren die Schüler die Bälle mit der Hand. Funktioniert der Ablauf, müssen sie die Bälle zurück zur Insel dribbeln!
- Nach jedem Durchgang entscheidet die Lehrkraft, die die Aufgabe am besten gelöst hat.

VARIATIONEN

Von jeweils 2 gegenüber postierten Gruppen hat eine 6 Bälle (pro Schüler ein Ball).

1. **Aufgabe:** Die Bälle nacheinander zur gegenüberliegenden Insel werfen. Welche Seite ist zuerst fertig?
2. **Aufgabe:** Die Bälle schießen oder passen.
3. **Aufgabe:** Vorschläge der Kinder.

PHASE 2: BALLTRANSPORT (10 MIN.)



LERNZIEL 2

ORGANISATION

- In jeder Hallenhälfte ein Spielfeld mit 2 Mattentoren bilden – dazu die Matten an die Wand stellen.
- Jedem Spielfeld 2 Gruppen/Mannschaften zuteilen.

ABLAUF

- Zu Spielbeginn die wichtigsten Regeln erklären
- Spiel 4 gegen 4 in jeder Hallenhälfte mit je 2 Torhütern pro Team.
- Nach jedem Tor die beiden Torhüter sofort wechseln!

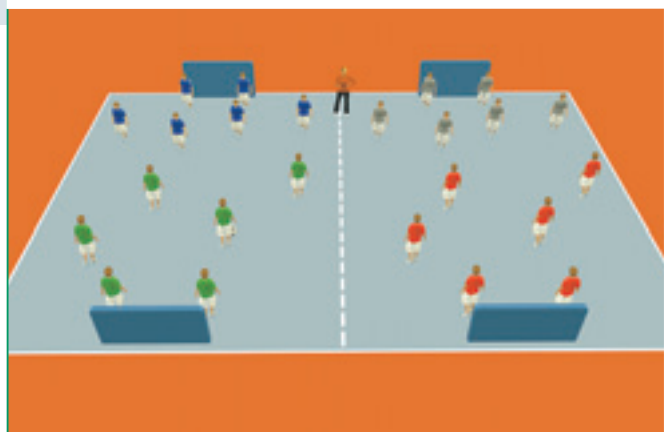
VARIATIONEN

- Ein kleines Turnier organisieren: Nach 5 Minuten spielen die beiden Sieger-Gruppen in Feld 1, die beiden anderen Mannschaften in Feld 2 gegeneinander: Welche Gruppe gewinnt das Turnier?
- Die beiden Torhüter dürfen die Hände nicht benutzen.



„Damit der Ball im jeweiligen Feld bleibt, die Spielfelder durch Langbänke voneinander trennen! Achtung: Stolpergefahr!“

PHASE 3: 4:4 PLUS JE 2 TORHÜTER (12 MIN.)



LERNZIEL 3