

Arbeitsplan der GS Deidesheim/Lemberg:

Personale
Kompetenz

Soziale
Kompetenz

Sach-
kompetenz

Methoden-
kompetenz

<p>Bewegungsfeld: „Miteinander und gegeneinander spielen“ / Klasse 1/2</p> <p>Standards: Die Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - a) entwickeln und verwirklichen eigener Spielideen - b) verfügen über ein Repertoire von „Kleinen Spielen“ - c) verstehen die Grundidee eines Spiels und halten Regeln/Vereinbarungen einhalten/Erkennen/erfahren Merkmale für faires und verantwortungsbewusstes Spiel- und Mannschaftsverhalten und lösen dabei auftretende Konflikte zunehmend selbständig - d) eine allgemeine Spielfähigkeit mit dem Ball im Sinne einer spielartübergreifenden Spielschulung entwickeln 	<p>Querverbindungen zu den einzelnen Lernbereichen</p>	<p>Leistungsfeststellung Leistungsbeurteilung Förderung</p>	
	<p>a)) <u>EIGENE SPIELIDEEN ERFINDEN UND VERWIRKLICHEN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sammeln und Erweitern freudvoller Bewegungs- und Spielerfahrungen <ul style="list-style-type: none"> › Gemeinsam mit einem Partner: Freies Bewegen und Ausprobieren mit verschiedenen Materialien, z. B. Sandsäckchen, Softfrisbee, verschiedene Bälle, Federball, Softtennis, Tücher, Reifen, 		<p>KANN - BUCH Lehrerkontrollle</p>



Kegel, Luftballons, usw.

- › „Erfinden“ eines neuen Spiels mit / ohne Material -> Vorstellen der Spielidee vor der Klasse -> Nachspielen mit allen SS

b) ÜBER EIN REPERTOIRE AN KLEINEN SPIELEN VERFÜGEN

In den meisten „Kleine Spiele“ lassen sich mehrere inhaltliche Merkmale zuordnen.

Das „Miteinander bzw. gegeneinander spielen“ hat jedoch verschiedene Schwerpunkte:

- Bewegungsgeschichten
Klein Erna, Im Zirkus, Familie Meier
- mit Spielgeräten / Materialien
Jäger und Hase, Bäckerball
- ohne Spielgeräte / Materialien
Fangspiele (Herr Fischer, Oktopussi,...), Versteckspiele, Reaktionsspiele
- mit Partner bzw. in der Kleingruppe
Schlafender Riese, Hasenkrankenhaus, 1-2-3 Reaktionsspiel
- ohne Partner bzw. Kleingruppe

Autofahren, Feuer-Wasser-Blitz

- mit Körperkontakt
Begrüßungsspiel, Mac Donald
Tierfangen/Namenfangen/Blumenfangen/... , schwarzer Mann,
chinesische Mauer, Klammernfangen, Bänderfangen, Gefrieren und
Auftauen, Brückenwächter
- ohne Körperkontakt
Ochs am Berg, Schattenlaufen, „Autofahren“
- mit Wettkampfcharakter
Nummernwettlauf, Haltet die Seiten frei, Haltet das Kastenteil
frei
- ohne Wettkampfcharakter
Begrüßungsspiel, Befreien durch Würfeln, Virus- Spiel
- mit / ohne Mannschaftscharakter
Auswahl siehe bei den o.g. Spielen

c) DIE GRUNDIDEE EINES SPIELS VERSTEHEN UND
VEREINBARUNGEN EINHALTEN/ MERKMALE FÜR FAIRES UND
VERANTWORTUNGSBEWUSSTES SPIEL UND
MANNSCHAFTSVERHALTEN ERFAHREN

→ Zielspiel „Kastenball“ (z.B.)

Hinführende Spiele:

- „Fluchtburg“
- „Krabbenfüßler“
- „Ball- Schnelltransport“
- „Kinderklinik“
- „Piratenball“
- „Treibball“
- „Hamsterball“

(s. tips&tops, Teil 1, S.244f.)

d) ENTWICKLUNG EINER ALLGEMEINEN SPIELFÄHIGKEIT MIT DEM BALL

→ verschiedene Bälle (Tennisball, Softball, Handball, Gymnastikball, Fußball, Basketball, Volleyball) ausprobieren, damit spielen, Kunststücke vorführen, nachmachen, nach Kriterien ordnen (Farbe, Klang, Größe, Oberfläche,...)

→ Lernaufgaben stellen, „Wer kann...“- Aufgaben (Unterschiedliche Bälle!!):

Bälle mit Hilfsmitteln bewegen: - Stäbe, Keulen, Hockeyschläger,...

Bälle rollen: - vorwärts, rückwärts, seitwärts, rechte/linke Hand
- hinterherlaufen
- antippen/anhalten

- um Hindernisse/auf Hindernissen
- um Körperteile
- auf Ziele /in Ziele/durch Ziele
- alleine, mit PA, in Gruppe
- gegen Wand
- Ball unter die Schnur

Bälle werfen: - allein

- hochwerfen/aufprellen/fangen
- hochwerfen/fangen, dabei mitzählen, hinter Rücken
- klatschen
- aus unterschiedlichen Körperlagen (stehend, sitzend, hockend,...)
- auf/durch Ziele (Wandmarkierungen, Körbe,...)
- mit PA/Gruppe
- werfen und fangen (Wand, PA, Gruppe)
- aus unterschiedlichen Körperlagen (stehend, sitzend, kniend, hockend, liegend)) und Wurfauslagen (von oben von unten, einhändig, beidhändig, von oben, von unten, nach hinten,...)
- auf/in/ durch Ziele (Wand/markierungen, Körbe, Hütchen, Kästen, Kegel, Reifen, aufgehängtes Zeitungspapier, Kartons)

- Bälle prellen: - in verschiedenen Körperstellungen, re/li Hand
- um/auf/über Hindernisse (Parcours)
 - Stand /Bewegung (vw, rw, sw, gehen, laufen,

- Hopserlauf,...)
- auf Linien
 - mit zwei Bällen
 - mit geschlossenen Augen
 - um Körper
 - „Kommandoprellen“
 - im eingeeengten Spielfeld
 - mit „Begrüßung“
 - „Zahlensehen“
 - „Oktopussi“- Prellen
 - mit PA gem. einen Ball prellen, zuprellen

- Bälle mit dem Fuß bewegen:
- geradeaus, Linien, Kurven, Kreise
 - Hindernisse umlaufen (Parcours)
 - nachlaufen, überholen
 - hochhalten
 - anhalten
 - auf/in/durch/über Ziele (Wand, Tore, Kastenteil, Hütchen)
 - Kunststücke

→ Kleine Ballspiel zum „Miteinander spielen“:

- „Rastelli“ (s. tips&tops, Teil 1, S.200)
- Tigerball
- Burgball
- Schweinetreiben
- Ball über die Schnur (1 mit 1)
- Kastenmann

	<ul style="list-style-type: none">- Kombinationsball ➔ Kleine Ballspiele zum „<u>Gegeneinander spielen</u>“:- „Zombieball“- Hase und Jäger- Kegelfußball- Sanitärball- Ball über die Schnur- „Haltet die Seiten frei“- Treffball- „Sautreiben“		
--	---	--	--

GS Deidesheim / GS Lemberg

<p>Ich kenne ein Spiel bei dem am Ende eine Mannschaft gewinnt.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>Beim Spielen nehme ich Rücksicht auf andere, auch auf die gegnerischen Spieler.</p> <p>Ich setze mich beim Spielen für meine Mannschaft ein.</p> <p>Probleme beim Spielen löse ich mit Worten.</p> <p>Auch wenn ich mit einer Entscheidung nicht einverstanden bin, verhalte ich mich ruhig und spiele weiter.</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>Ich kann einen Ball um Hindernisse rollen.</p> <p>Ich kann einen Ball einem Partner zurollen.</p> <p>Ich kann einen Ball (-mal) hochwerfen und fangen, ohne ihn fallen zu lassen.</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

<p>Ich kann einen Ball (-mal) an die Wand werfen und fangen, ohne ihn fallen zu lassen.</p> <p>Ich kann einen Ball einem Partner sicher zuwerfen.</p> <p>Ich kann einen Ball von einem Partner fangen.</p> <p>Ich kann mit einen Ball <u>auf</u> ein Ziel () werfen.</p> <p>Ich kann mit einem Ball ein Ziel () <u>ab</u>werfen.</p> <p>Ich kann mit einem Ball <u>durch</u> ein Ziel() werfen.</p> <p>Ich kann mit einem Ball <u>in</u> ein Ziel () werfen.</p>		<p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p>
<p>Ich kann einen Ball auf einer vorgegebenen Linie prellen.</p> <p>Ich kann einen Ball im Laufen prellen.</p> <p>Ich kann einen Ball um Hindernisse prellen.</p> <p>Ich kann einen Ball prellen und dabei einen Mitspieler „begrüßen“.</p> <p>Ich kann einen rollenden Ball mit dem Fuß anhalten.</p>	<p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p>	<p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p>

<p>Ich kann einen Ball mit dem Fuß um Hindernisse führen.</p> <p>Ich kann einen Ball mit dem Fuß in ein „Tor“ schießen.</p>		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>