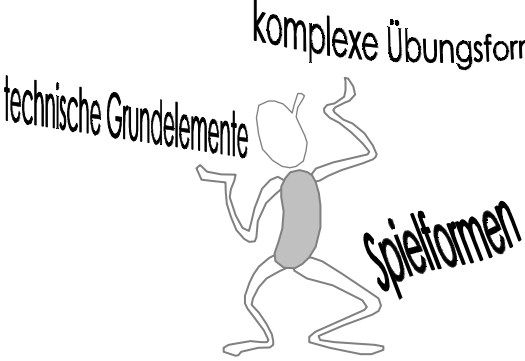



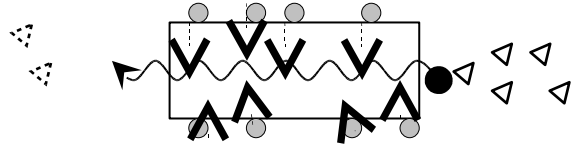


Vom Spielen zum Spiel

Erwärmungen – Schwerpunkte – Ausklänge

Provozierung **ganzheitlicher** Anforderungs- und Belastungssituationen zur Realisierung **mehrperspektivischer** Tätigkeitsangebote im Rahmen des **Sportunterrichts**

	<p>Wahrnehmungsschulung, Konzentration, motorische Koordinationsfähigkeit, Reaktionsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit, Kooperationsfähigkeit, Kopplungsfähigkeit, Konditionierung, sensomotorische Differenzierungsfähigkeit, kinästhetische Differenzierungsfähigkeit, Rhythmisierungsfähigkeit, Antizipationsfähigkeit, technische + taktische Grundfertigkeiten, Handlungsschnelligkeit- und Handlungsgenauigkeit</p>	
<p>re./li. Hand, beidhändig, vor, neben, hinter dem Körper, im Stand, Hocken, Knien, Liegen, beim Gehen, Laufen, Springen, vor+rückw. geradeaus, im Kreis, diagonal, allein, paarweise, gruppenweise, sich ausweichend, sich störend, ohne/mit Hindernissen, bergauf, -ab; ohne/mit Taktvorgabe, synchron, asynch.; rhythmische Handwechsel (¾), mit Tennis-, Hand-, Fuß-, Volley-, Basket-, Gymnastik-, ... und Sitzbällen</p>		<p>Dribbeln-Werfen-Fangen-Laufen-Stoppen-Zielen-Treffen-+++</p>
<p>Alle S. dribbeln um das VB-Feld, auf ein Zeichen zur gegenüber liegenden Stelle dribbeln (quer, längs, diagonal)</p>		<p>Pfeifen, Klatschen, Sprechen, Zeigen, Tönen, Gestikulieren</p>
<p>Alle S. dribbeln kreuz und quer und dribbeln zur aufgerufenen Zahl</p>		
<p>Alle S. bilden Dribbelgruppen entsprechend der gerufenen o. gezeigten o. gepfiffenen o. geklatschten, ... Zahl,</p>		
<p>Alle S. (durchnummeriert) dribbeln im VB-F, gerufene Zahl dribbelt 1Rd. um das VB-F, auch als Mannschaftswettb.)</p>		<p>□ vs. □, wahllos 2 Grp. Wählen lassen</p>
<p>Nur eine Nummerngruppe hat Bälle: Aufgerufene Nummer(n) versuchen Tor/Korb/Linie. . . zu erzielen, zu werfen oder zu überdribbeln und Nr(n) ohne Ball versuchen es zu verhindern</p>		
<p>Alle S. merken sich linken und rechten Schüler (S) ganz genau: S1 hat Ball und spielt zu S2→S3→S4 ...Sx→S1; mit 1 Ball beginnen, später immer mehr Bälle verwenden</p>	<p>ZUSATZAUFGABEN nach einem Abspiel : Ball nachsprinten, ½ Drehung+Antritt, 1Drehg, Boden mit Hand tippen, beliebige zielgerichtete Zusatzaufgaben ausdenken bzw. v.S. ausdenken lassen</p> <p>Zusatzaufgaben vor einem Zuspiel: Ball entgegenlaufen, Finte, hohes o.getipptes od. Zuspiel anzeigen, . . .</p>	<p>(In...) an, vor, auf oder hinter einer Linie antreten lassen</p>
<p>CHAOSDRIBBLING: Gruppe ▲ dribbelt zur anderen Seite und Gruppe ● versucht den gedribbelten Ball von ▲ zu treffen 1 Punkt für Erreichen der anderen Seite, 1 Punkt für Treffen des Balles</p>		

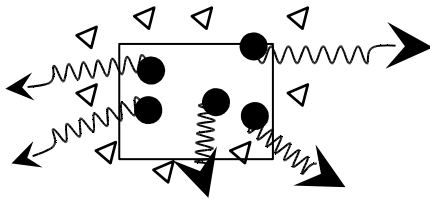
Bemerkungen/Hinweise

Vom Spielen zum Spiel

Dribbelkönig (1)

Spielfeld in 3 Felder einteilen, alle S. dribbeln im **Feld 1**, gelingt einem S. beim Dribbeln einem anderen S. den Ball wegzustoßen, ohne den eigenen zu verlieren od. festzuhalten, dann darf er ins **Feld 2**, wer in Feld 2 seinen Ball verliert muß zurück in Feld 1, der andere darf ins **Feld 3**, wer im Feld 3 seinen Ball verliert muß zurück ins Feld 2, ins Feld 1. Auf- und Abstiege sind ständig möglich.
Nach einer bestimmten Zeit Stopp: alle Schüler im Feld 3 sind DRIBBELKÖNIG/DRIBBELKÖNIGIN; im Feld 2 DRIBBELPRINZEN/DRIBBELPRINZESSINEN; im Feld 1 DRIBBEL...?...

Dribbelkönig 2



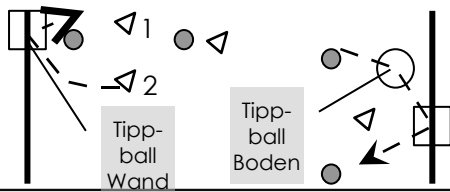
Mannschaft **O** versucht zwischen zwei **Δ** durch zu dribbeln, was 1 Punkt entspricht, Wechsel der Aufgaben nach festgelegter Zeit,

Turnierform auf Mannschaftsbasis und als Einzel-spieler möglich

Wieviele Durchbrüche in 1, 2, 3, ... , Minuten ? siehe 123 x 456

Handball ohne Tore

VARIANTE 1



Mannschaft **O** spielt gegen Mannschaft **Δ** nach Handballregeln. Z.B. erhält Mannschaft **Δ** einen Punkt, wenn es **Δ2** gelingt den Ball als Tippvorlage (Aufsetzerball) a.d. Wand zuspieren und **Δ1** den zurückspringenden Ball **direkt fangen** kann.

VARIANTE 2

Wie Variante 1, nur daß die ballbesitzende Mannschaft den Ball verliert, wenn es einem Spieler der balllosen Mannschaft gelingt, den ballführenden Spieler zu berühren.

Freilaufen, anbieten, schnelle+genaue Abspiele

VARIANTE 3

Tipp-Handball durch Stangentore: als Tor zählt, wenn es **Δ1** gelingt, einen Tippball durch das Stangentor zu werfen, den ein Spieler aus **Δ** fangen kann.

Auf 4 Feldern spielen lassen

VARIANTE 4

Auf Stangentore nach den Festlegungen von Variante 2 spielen.

VARIANTE 5

Mehrere Stangentore kreuz und quer auf dem Spielfeld verteilen und es zählt immer als Tor, wenn ein Mitspieler den Tippball fangen kann.

Spielverlagerungen

VARIANTE 6

2 Matten als Zielobjekte: gelingt es einem Spieler, frei auf die Matte zu springen und dabei den Ball abzulegen, erhält die Mannschaft einen Punkt. Die Matte darf zu Verteidigungszwecken nicht berührt werden.

mit Flop-Matten beginnen, später normale Matten verwenden, um die ein Kreis gezogen wird, den niemand betreten darf

1:1 spielen Freispielen Sprungwurf

Als Turnier geeignet

Bemerkungen / Hinweise