

Fangen – Laufen – Spielen

Spielformen für Grundschule und Sekundarstufe I

Klaus Greier

Auch anstrengendes ausdauerndes Laufen in kindgemäßer Form macht den Kindern Freude. Je vielfältiger und abwechslungsreicher die Angebote sind, desto leichter wird die Monotonie des „isolierten“ Laufens unterbrochen. Die Beispiele verstehen sich als Fortsetzung des Beitrags aus den Lehrhilfen 2/2013.

Kleine Laufspiele mit Geräten und Zubehör

Piratenspiel

Ein oder zwei Schüler werden als Fänger (Piraten) eingeteilt (mit Mannschaftsschleife kennzeichnen). Die restliche Klasse bewegt sich in der Halle. Gelaufen werden darf aber nur auf „Inseln“ (in der Halle verteilten Matten; Teppichfliesen; Gymnastikreifen, etc.) d. h., die Kinder müssen von Insel zu Insel laufen/springen. (Wichtig: Abstände der Matten, Reifen, usw. dem Leistungsstand der Kinder anpassen). Kinder, die von den Piraten „gefangen“ werden, setzen sich auf eine Langbank am Spielfeldrand. Wie viele „Matrosen“ wurden von den Piraten in einer Minute gefangen? Anschließend neue Fänger, usw.

Variation: Es können neben Matten und Reifen auch Langbänke, Taue, Kästen usw. als Inseln dienen. Dies erfordert aber ein Mindestmaß an koordinativen Fähigkeiten.

Riese und Schatz

Die Lehrkraft kniet an einer Hallenseite und hat einen Ball als „Schatz“ vor sich liegen. Die Kinder stehen als Zwerge auf der anderen Seite und wollen sich den Schatz holen. Der Riese schläft (Kopf auf den Knien) und wacht nur durch Geräusche auf. Dann schaut er auf, kann aber nur Sachen sehen, die sich bewegen. Die Kinder versuchen daher, sich zum Schatz zu schleichen und wenn der Riese aufblickt, bleiben sie sofort ruhig stehen. Wer sich bewegt wird wieder an die Wand zurückgeschickt. Hat es ein Zwerg zum Schatz geschafft, nimmt er ihn und läuft schnell zurück. Der Riese versucht, sich

den Schatz wiederzuholen. Wenn der Zwerg den Schatz hinter die Grundlinie in Sicherheit bringen konnte, darf er beim nächsten Durchgang den Riesen spielen.

Jägerball

Ein „Jäger“ versucht die frei durcheinander laufenden „Hasen“ mit dem Ball zu „treffen“. Der Jäger darf dabei mit dem Ball nur eine bestimmte Anzahl (z. B. 5, 10,) von Schritten laufen. Wer trifft die meisten Hasen in 30 Sekunden?

Wichtig: Um Verletzungen zu vermeiden muss ein Softball verwendet werden.

Skalp rauben

Ein oder mehrere Fänger werden ausgewählt. Die übrigen Schüler stecken sich eine Mannschaftsschleife hinten in den Hosenbund (2/3 der Schleife müssen aber



Prof. Mag. Dr. Klaus Greier

Lehramtsstudium für
Leibeserziehung/
Geographie.

Unterrichtet als
Hochschullehrer an der
Kirchlichen Pädagogischen
Hochschule – Edith Stein
in Stams.

klaus.greier@aon.at

AUS DEM INHALT:

Klaus Greier Fangen – Laufen – Spielen	1
Ute Kern Unterrichtsbeispiele für den Schulsport – Jg. 2012	3
Ingeborg Henninger FIT IM TEAM – Sporttag an der Markgrafen-Schule Münzesheim	5
Nathan Devos, Lena Wald-Dasey & Andrea Menze-Sonneck „Baseball – Hit a Home Run!“	11

frei heraushängen). Die Fänger versuchen nun die „Skalps“ zu rauben; wer raubt in einer bestimmten Zeit die meisten Skalps?

Reifen wechseln

Alle bis auf einen Schüler bekommen einen Gymnastikreifen, legen diesen irgendwo im Spielfeld ab und stellen sich hinein. Das Kind ohne Reifen (oder der Lehrer) gibt das Signal (Pfiff, Ruf etc.) zum Loslaufen. Darauf hin laufen alle Schüler (auch der Signalgeber) durch das Spielfeld und stellen sich auf ein neuerliches Signal wieder in einen Reifen. Derjenige Schüler, der keinen Reifen gefunden hat, gibt für den nächsten Durchgang das Startkommando.

Variation: Man kann verschiedene Laufausführungen (Sprunglauf, Hopslerlauf, etc.) einbauen.

Gerupftes Huhn

Ein Kind spielt das Huhn. Ihm werden mit Tesakrepp so viele Papierstreifen an die Kleider geklebt, wie Spieler mitspielen. Die übrigen Schüler versuchen, dem Huhn eine Feder (Kreppstreifen) zu rupfen. Wenn ihnen dabei das Huhn auf die Finger schlägt, erstarren sie sofort zu Stein. Gibt es am Ende mehr versteinerte Kinder oder ausgerupfte Federn?

Variation: Doppelt so viele „Federn“ anbringen. Jedes Kind hat dann zwei Anläufe zum Federdiebstahl.

Orientierungslauf

In einem bekannten Gelände (z. B. Schulhof, Turnhalle) werden die Kinder einzeln oder in kleinen Gruppen auf die Suche geschickt. Dazu erhalten sie ein Arbeitsblatt (Abb. 1) mit einer bestimmten Anzahl von Symbolen wie etwa Schere, Stern u. Ä. die sie im Schulgelände suchen sollen. Jedes gefundene Symbol muss mit einem Stempel oder Farbstift o. Ä. auf dem Blatt bestätigt werden. Haben sie alle Symbole entdeckt, laufen sie zum Ausgangspunkt zurück. Wer (welche Gruppe) ist am schnellsten?

Variation: Die Schüler (Gruppen) erhalten zu Beginn nur ein Symbol. Nachdem sie dieses im Gelände gefunden und bestätigt haben, müssen sie wieder zum Ausgangspunkt zurück laufen, wo sie das nächste Symbol erhalten. Dadurch wird die Laufstrecke erweitert. Im Gelände (Halle, etc.) werden z. B. 20 nummerierte Kärtchen ungeordnet an Gegenständen oder Wänden angebracht. Auf der Rückseite der Kärtchen sind Bewe-

gungsaufgaben, Rechenaufgaben etc. aufgezeichnet, die von den Kindern gelöst werden müssen.

Pilze sammeln

Verschiedene „Pilzarten“ (Bierdeckel, Wäscheklammern, Stoffreste o. Ä.) werden auf einer Spielfläche verteilt und sollen in einen Behälter (Kastenteil) gebracht werden. Jeder Schüler darf immer nur einen Gegenstand transportieren. Wer hat nach 30 Sekunden die meisten „Pilze“ eingesammelt? Bei großen Klassen sollen zwei bis vier Schüler das Kastenteil schnell leeren und die Gegenstände wieder auf das Spielfeld zurücklegen (nicht werfen!).

Krankenhaus

In der Halle werden zwei Weichbodenmatten oder ähnliches ausgelegt und ein bis drei Fänger (je nach Klassenstärke) bestimmt, die „Bakterien“ spielen. Die restlichen Schüler müssen vor diesen flüchten. Wer mit diesen „Bakterien“ in Berührung kommt (berührt wird), ist krank und muss sich an den Spielfeldrand stellen. Die zuvor bereitgestellten Matten symbolisieren die „Krankenhäuser“. Dorthin werden die „Kranken“ von einem Mitspieler geführt (mit Handhaltung), um wieder gesund zu werden. Aber Vorsicht: Auch beim „Krankentransport“ kann man abgeschlagen werden. Sind alle gefangen, so haben die „Bakterien“ gesiegt. Ansonsten werden nach einer bestimmten Zeit neue „Bakterien“ bestimmt.

Fangen mit Ball

Ein Schüler ist Fänger; um das Fangen der übrigen Schüler aber zu erschweren muss der Fänger einen Ball (Basketball, Volleyball, etc.) in den Händen halten. Wird ein Schüler mit dem Ball berührt (Werfen ist nicht erlaubt) wird dieser zum Fänger usw.

Variation: Bei großen Klassen und laufstarken Schülern können auch gleichzeitig mehrere Fänger im Einsatz sein.

Seilschaft

Zwei Schüler halten eine Sprungschnur an den jeweiligen Enden (soll gespannt sein); nun versuchen sie die übrigen Mitspieler zu fangen ohne dass sie die Schnur verlieren bzw. loslassen. Schüler dürfen nur mit der Schnur berührt werden. Gefangene Schüler stellen sich an den Spielfeldrand. Welches Paar fängt in einer bestimmten Zeit die meisten Schüler?

Variation: Die gefangenen Schüler bilden ebenfalls neue Zweierseilschaften und werden zu Hilfsfängern.

Literaturangaben

- Greier, K. (2003). *Bewegte Schule – Gesunde SchülerInnen. Bewegungserziehung*, 57 (4), 12-16.
- Müller, Ch. (2001). *Konditionelle Schulung – ein Thema für den Schulsport der Grundschule? Sportpraxis*, 42 (4), 6-11.
- Lang, H. (2009) *Fang- und Bewegungsspiele – aktiv – intensiv – koedukativ*. Schorndorf: Hofmann-Verlag.

Abb. 1:
Ein vom Autor entworfenes
Arbeitsblatt für einen
Orientierungslauf

Orientierungslauf			
Name/Gruppe:			
Station	Bestätigung	Station	Bestätigung
			
			
			
			
			

Laufspiele/Orientierungslauf Kopiervorlage

Unterrichtsbeispiele für den Schulsport – Jg. 2012

Ute Kern

Zum 15. Mal bringt der **DSLVB Baden-Württemberg** die Reihe „Unterrichtsbeispiele für den Schulsport“ heraus.

Kosten: Einzelheft: 3.– €; kompletter Jahrgang (6 Hefte): 15.– €; CD-Rom: 10.– €. Die Hefte bzw. CDR sind ab März 2013 erhältlich bei Ute Kern u.kern@dslvbw.de

- Heft 97

- Heider, Annika: **Verbindung von Theorie und Praxis am Beispiel Rotation Unterrichtsversuch im Pflichtfach Sport der Klasse 11.**

Das biomechanische Phänomen Rotation soll anhand von Schleuderballwurf, Hochsprung, Schaukelringturnen, Ultimate Frisbee kennengelernt werden.

- Garrecht, Anna: **Verbesserung der konditionellen und koordinativen Fähigkeiten. Verbindung von Theorie und Praxis in einer 10. Mädchenklasse.**

Die Schülerinnen sollten befähigt werden, selbstständig ein auf ihre Bedürfnisse abgestimmtes Training zur Verbesserung der Fitness zu planen und durchzuführen.

- Heft 98

- Heck, Daniel: **Flagfootball in einer 7. Jungenklasse. Unterrichtsversuch zur Förderung sozialer Kompetenzen.**

Flagfootball wurde zur Förderung sozialer Kompetenzen eingesetzt. Die Vermittlung erfolgte über die Spielreihe: Parteball mit Varianten, Basket-Football, Ultimate Football, Forward Ultimate Football, Touch-Flagfootball, Quarterback Ball, Quarterback Flagfootball, Flagfootball.

- Stehle, Tobias: **„Wir verändern Ballspiele“. Unterrichtsversuch zur Förderung sozialer Kompetenzen in einer 8. Jungenklasse.**

Fußball und Basketball bieten hervorragende Möglichkeiten, soziale Kompetenzen gezielt zu fördern. Ein geeigneter Ansatzpunkt liegt in der Vereinfachung und Veränderung des Regelwerks.

- Heft 99

- Kaufmann, Thomas Martin: **Jumpstyle zur Förderung koordinativer Fähigkeiten in einer 10. Jungenklasse.** Ziel war die Förderung der Rhythmisierungs-, Orientierungs- und Gleichgewichtsfähigkeit und die Entwicklung von Kreativität.

- Engelhardt, Kristina: **Bodypercussion und Boomwhackers zur Förderung des Rhythmusgefühls in einer 10. Mädchenklasse.**

Bodypercussion und Boomwhackers wurden zur Entwicklung und Schulung des Rhythmusgefühls („Rhythmus erleben“) mit tänzerischen Bewegungen kombiniert.

- Heft 100

- Oesterle, Carolyn: **Ringtennis, Prellball und Indica zur Förderung koordinativer Fähigkeiten in einer 9. Mädchenklasse.**

Ringtennis, Prellball und Indica wurden zur Entwicklung und Förderung koordinativer Fähigkeiten herangezogen. Bei überwiegend schülerorientierter Vermittlung wurden auch Einsichten in die Bedeutung koordinativer Fähigkeiten angestrebt.

- Neff, Nicolas: **Schulung der Gleichgewichtsfähigkeit mit dem Waveboard und an Geräten in einer 6. Jungenklasse.**

Durch den Umgang mit dem Waveboard und mit ausgewählten Übungen sollte die Gleichgewichtsfähigkeit verbessert werden. Die leicht zu erlernende Grundtechnik bietet einen raschen Lernerfolg.

- Heft 101

- Spannagel, Hannah: **Einführung des Hockeyspiels. Bilingualer Unterrichtsversuch in einer 9. Klasse.**

Es kam nur Hallenhockey (Indoor-Hockey) in Frage. Mit Hilfe spezieller Spiel- und Übungsformen sollte dazu angehalten werden, die englische Sprache als Arbeitssprache zu verwenden.

- Lickert, Manuel: **Handlungsschnelligkeit im Schulsport in einer 10. Jungenklasse.**

Die Verbesserung der technischen und taktischen Fertigkeiten erfolgte durch intensives Üben im Rahmen einer Spielreihe. Der Vermittlung theoretischer Grundlagen wurde die notwendige Beachtung geschenkt.

- Heft 102

- Wilkes, Timo: **Differenzielles Lernen am Beispiel des Fosbury Flop in einer 7. Jungenklasse.**

Abweichungen, Streuungen und Veränderungen in der Bewegungsausführung nicht als zu vermeidende Fehler, sondern als notwendige und erwünschte Bedingungen des motorischen Lernens anzusehen ist Anliegen des „differenziellen Lernens“.

- Schmidt, Claudia: **Einführung in das Hürdenlaufen in einer 9. Mädchenklasse.**

Die Einführung des Hürdenlaufs ist ein beliebter Unterrichtsgegenstand. Der Hürdenlauf war auch dadurch attraktiv, weil weitgehend selbstständig „probiert“ werden durfte.

Ute Kern
u.kern@dslvbw.de



Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe

Anregungen für Grundschulen, weiterführende Schulen und Vereine

16,5 x 24 cm, 124 Seiten
 ISBN 978-3-7780-6150-3
Bestell-Nr. 6150 € 14.90



Fang- und Bewegungsspiele

aktiv – intensiv – koedukativ

16,5 x 24 cm, 144 Seiten
 ISBN 978-3-7780-8590-5
Bestell-Nr. 8590 € 14.90



Spielen – Spiele – Spiel

Handreichungen für den Spielunterricht in der Grundschule

16,5 x 24 cm, 216 Seiten
 ISBN 978-3-7780-3715-7
Bestell-Nr. 3715 € 19.90



Neue Spiele – Alte Spiele

Sportliche Spiele mit Bällen und Spielgeräten

16,5 cm x 24 cm, 152 Seiten
 ISBN 978-3-7780-8740-4
Bestell-Nr. 8740 € 18.–

**Heinz-Lang-Bücher
 im Paket
 zum Sonderpreis
 von € 59.60**

**Infos unter
www.sportfachbuch.de**

Verandkosten € 2.–; ab einem Bestellwert von € 20.– liefern wir innerhalb von Deutschland versandkostenfrei.



Steinwasenstraße 6–8 • 73614 Schorndorf • Telefon (071 81) 402-125 • Fax (071 81) 402-111
 Internet: www.hofmann-verlag.de • E-Mail: bestellung@hofmann-verlag.de

FIT IM TEAM – Sporttag an der Markgrafen-Schule Münzesheim

Ingeborg Henninger

Die Markgrafen-Schule ist eine Schule mit ca. 120 Grund- und 310 Werkrealschülern und führt jedes Jahr einen Sporttag durch, der unter dem Motto „FIT IM TEAM“ steht – sowohl geeignet für die Primar- als auch die Sekundarstufe (mit entsprechend angepasster Auswahl der Inhalte bzw. Bewertungen). Im Vordergrund stehen dabei neben der Bewegung an sich vor allem das Miteinander sowie die Freude an der Bewegung.

Organisation und Durchführung liegen sowohl in den Händen der Sportlehrkräfte als auch der Schulsportmentoren (SSM).

Die Inhalte ändern sich von Jahr zu Jahr, während die Grundidee bestehen bleibt. Nachfolgend wird der Sporttag 2011 beschrieben.

Der Sporttag „FIT IM TEAM“ für die Werkrealschule besteht aus zwei Teilen:

- dem Super-8-Kampf und
- einem Fußballturnier in der Turnhalle – alternativ Abenteuerparcours in der Halle.
- Pufferstationen sind
 - Tischtennis,
 - Tauziehen,
 - Ballspiele,
 - Bobbycar-Parcours.

Es gibt eine Klassenwertung für den Super-8-Kampf und das Fußballturnier. Alle anderen Aktivitäten erfolgen ohne Wertung. Die jeweils „fitteste“ Klasse einer Klassenstufe erhält eine Urkunde.

Lehrkräfte und Schüler bekommen detaillierte Informationen (Vorplanung):

- Jedes Team besteht aus 10 Schülern einer Klasse, wobei jeweils mindestens 3 Jungen und 3 Mädchen im Team sein müssen.
- Alle Schülerinnen und Schüler einer Klasse **müssen** in irgendeinem Team, möglichst in mehreren Teams mitwirken, wobei die Bereiche ausgesucht werden können.

- Die Schüler werden (1-2 Tage vor der Veranstaltung, spätestens morgens in der 1. Stunde) von den Klassenlehrern eingeteilt und in eine vorbereitete Klassenliste mit den Stationen eingetragen. So haben sowohl Lehrkräfte als auch Schüler einen guten Überblick.

Diese Liste muss am Sporttag immer beim Team sein!

- Die Klassen werden am Sporttag von den Klassenlehrern betreut; für eventuell notwendig werdenden Ersatz sorgen diese selbst.
- Die Klassenlehrer erhalten einen Laufzettel, auf dem alle Ergebnisse von den Stationsbetreuern bzw. Turnierleitern eingetragen werden und der am Ende der Veranstaltung *bei den verantwortlichen Sportlehrkräften abgegeben* wird.
- Verantwortlich sind für
 - den Super-8-Kampf:
 - das Fußballturnier:
 - die Aktivitäten: die betreuenden Klassenlehrer.
- Jede Klasse erhält
 - einen Übersichtsplan, wo sich die einzelnen Stationen befinden,
 - einen Zeitplan für das Fußballturnier in der Halle,
 - einen Laufzettel, auf dem farblich markiert ist, an welcher Station sie beginnt (und auf dem die Ergebnisse – s. oben – eingetragen werden).
- Die Reihenfolge der Stationen beim Super-8-Kampf entspricht der Nummerierung auf der Laufkarte.
- Die Stationsbetreuer zeigen an jeder Station, wie die Übungen durchgeführt werden müssen. Ihren Anweisungen ist Folge zu leisten.
- Die betreuenden Lehrkräfte werden gebeten, die Reihenfolge der Stationen soweit als möglich einzuhalten. *Der Zeitplan für das Turnier in der Halle muss unbedingt eingehalten werden.*
- Alle Pufferstationen werden von den Klassenlehrern selbst betreut.
- **Die Schüler kommen bereits in Sportkleidung in die Schule und bringen Sportschuhe für draußen und saubere für die Halle mit.**
- Siegerehrung um 13.30 Uhr, Ende der Veranstaltung 14.00 Uhr.



Ingeborg Henninger

Lehrerin an WRS
Regionalteam Sport
Mitarbeit im
Reg.präs. Karlsruhe
Markgrafen-Schule
Münzesheim
Ingeborg.Henninger@
rpk.bwl.de

Die Stationen

Nachfolgend werden die 8 Stationen des Super-8-Kampfs und die Pufferstationen kurz erklärt.

Vorlagen für die Laufkarten, der Lageplan für die einzelnen Stationen, ein Zeitplan und der Plan für das Hallenfußballturnier kann unter www.hofmann-verlag.de im Bereich sportunterricht unter Zusatzmaterial in Originalgröße abgerufen werden.

1. Station: Kistenwettlauf

Das Team teilt sich in zwei Gruppen und stellt sich als Pendelstaffel auf (je 5 Schüler auf beiden Seiten). Auf 5 Getränkeboxen ist eine Strecke von 10 Metern zurückzulegen. Das Ziel des Spieles ist, dass alle TN auf den Kisten ans Ziel kommen, ohne den Boden zu betreten. Gestoppt wird die Gesamtzeit (=wenn alle über der Ziellinie sind). Probedurchlauf vorab.

Was wir brauchen:

5 Getränkeboxen – Stoppuhr – Markierung Start-Ziel (Kreide)



2. Station: Seilspringen

Je 2 TN einer Mannschaft springen so lange **gemeinsam** im Seil, bis sie hängen bleiben, dann übernimmt das nächste Paar. Die Anzahl der Durchschläge wird addiert (bzw. weiter gezählt). **Zeitvorgabe: 5 Minuten pro Klasse** (die Reihenfolge der Schüler muss zuvor festgelegt und eingehalten werden).

Was wir brauchen:

3 Seile – Stoppuhr



3. Station: Kegeln

Jedes Teammitglied hat **3 Würfe**, wobei nur die jeweils höchste Punktzahl (= umgeworfene Kegel) gewertet wird. Diese werden addiert (d. h. 10x die Höchstpunktzahl).

Die 10 Kegel stehen im Abstand von ca. 15 cm; die Kugel/der Ball muss unter einer Begrenzung hindurch gerollt werden (nicht werfen!).

Was wir brauchen:

10 Kegel – 3 Bälle – 2 Markierungshütchen, Seil/Stab.

4. Station: Tor-Zonen-Schießen

Ein Fußballtor wird in 9 Zonen unterteilt (z. B. mit Baustellenband), die unterschiedliche Wertigkeiten aufweisen (obere Drittel: jeweils 3 Punkte; mittlere 2 Punkte; untere 1 Punkt).

Jedes Teammitglied hat **3 Versuche**. Jeder Treffer zählt 1/2/3 Punkte je nach Feld. Die erzielten Punkte (s. Übersichtsplan) werden addiert.

Abstand zum Tor bei Kl. 5 – 7: **8 Meter**, bei Kl. 8 – 10: **10 Meter**.

Was wir brauchen:

Tor in 9 Zonen abgeteilt/Seile – 6 Fußbälle – Markierung für Abstandsmessung.



5. Station: Reckstangen

Jedes Teammitglied darf die Höhe seiner Reckstange selbst wählen und macht so viele Klimmzüge wie möglich. Die Schüler haben einen Probedurchlauf. Sobald begonnen wird, zählen die Klimmzüge, die jeder schafft, ohne einen Fuß auf den Boden zu setzen. Es sollte dabei mindestens die Nase in Höhe der Reckstange gebracht werden. Die einzelnen gültigen Klimmzüge werden addiert.

6. Station: Standweitsprung-Hindernissprünge

Je zwei Teammitglieder springen **zusammen** (Handfassung an einem Gymnastikstab, vor dem Oberkörper gehalten) beidbeinig aus dem Stand über 3 – 5 Hindernisse (kleine Hütchen mit einem Querstab) und laufen an der Seite zurück auf den Startplatz.

2 Durchgänge!

Was wir brauchen:

Stoppuhr – 5 Stäbe – 10 Hütchen + Stangen – Start- und Zielmarkierung.



7. Station: Pedalo-Lauf

Alle Teilnehmer eines Teams überwinden eine vorgegebene Strecke mit Pedalo und Schirm (Pendelstaffel). Schirm und Pedalo werden an der Start- und Ziellinie

übergeben. Die Gesamtzeit des Teams wird gestoppt und eingetragen.

Was wir brauchen:

2 Pedalos – 2 Schirme – Stoppuhr – Markierung für Start/Ziel.



8. Station: Geschwindigkeitstest

Alle Teammitglieder müssen je 1x den vorgegebenen Sprintparcours durchlaufen. Dabei müssen vom ersten Schüler 3 Reifen nacheinander (einzeln) vom ersten Hütchen aus in die drei anderen transportiert werden. Der nächste holt die Reifen (einzeln) wieder zurück und legt sie wieder über das erste Hütchen usw. Gestoppt wird die Gesamtzeit der Gruppe.

Was wir brauchen:

4 Hütchen – 3 Reifen – Markierungen für Start/Ziel – Stoppuhr – Klebeband zum Fixieren der Hütchen!!!

Andere Aktivitäten / Pufferstationen

Diese Stationen werden nicht gewertet. Die betreuenden Lehrkräfte bestimmen die Regeln bzw. Spielideen an den Aktivitäts- bzw. Pufferstationen.

Tischtennis

Die Schüler spielen „Rundlauf“ – entweder innerhalb der eigenen Klasse oder als Wettbewerb zwischen den Klassen.

Ballspiele

Eine Hälfte des Sportplatzes steht für freie Spiele der einzelnen Klassen zur Verfügung. Die betreuenden Lehrer entscheiden.

Tauziehen

Jeweils 5 Schüler einer Mannschaft stehen an den beiden Enden des Taus und ziehen so lange, bis eine Mannschaft die andere komplett über eine Mittellinie gezogen hat.

Die Mitte des Taus muss zu Beginn des Wettkampfs immer direkt über der Mittellinie sein; die TN müssen di-



rekt hintereinander stehen. Hinter den beiden Mannschaften muss genügend Platz sein.

Was wir brauchen:

Tau – Markierungen für Mittellinie.

Bobbycar-Parcours

Mit dem kleinen Bobbycar soll der ausgesteckte Parcours abgefahren werden.

Was wir brauchen:

Tau – Markierungen für Start und Ziel.

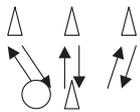


Parcours 8-Kampf

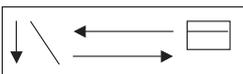
Puffer: Bobbycar

Vorderer Hof (VH)

8 Geschwindigkeits-Test



7 Pedalo-Lauf



Hinterer Hof (HH)



1 Kisten-Wettlauf



2 Seilspringen



3 Kegeln



Pufferstation

Puffer: Barren

Puffer: Tauziehen

5 Reckstangen



6 Standweitsprung



Sportplatz (SP)

3	3	3
2	2	2
1	1	1

4 Tor-Zonen-Schießen



Puffer: Ballspiele

Sporttag 2011

Fußballturnier

Zeitplanung für die Klassen: Bitte unbedingt einhalten!

Nr.	Zeit	Klasse	Dauer
1	9.00	5a-5b	2 x 7 min
2	-	5a-5c	
3	9.35	5b-5c	
4	9.45 10.10	6b-6c	2 x 10 min
Pause 10.10-10.25			
5	10.30	7a-7b	2 x 7 min
6	-	7a-7c	
7	11.05	7b-7c	
8	11.15	8a-8b	2 x 7 min
9	-	8a-8c	
10	11.50	8b-8c	
11	12.00	9a-9b	2 x 7 min
12	-	9a-10	
13	12.35	9b-10	

Wichtige Regeln:

1. Es gibt kein Aus! Wenn der Ball hinter der Bank ist, wird er von dort aus eingeworfen!
2. Schweres Foul = gelbe Karte! (1Min. aussetzen).
Sehr schweres Foul oder wiederholtes schweres Foul = rote Karte! (Ausschluss).
3. Tore zählen erst ab der gestrichelten Linie!
4. max. 5 Spieler auf dem Feld – immer mindestens ein Mädchen!
5. Fliegender Wechsel der Spieler untereinander!

WRS-Sporttag 2011

Markgrafen-Schule Münzesheim

Donnerstag, 13.10.2011



LAUFKARTE

FIT IM TEAM

Klassenstufe _____

Klasse _____

Super-8-Kampf

Nr.	Station	Ergebnis	Punkte (1-3)
1	Kisten-Wettkampf		
2	Seilspringen		
3	Kegeln		
4	Tor-Zonen-Schießen		
5	Reckstangen		
6	Standweitsprung		
7	Pedalo-Lauf		
8	Geschwindigkeitstest		
9	Fußball-Turnier		
Gesamtpunktzahl			

Gesamtpunktzahl:

Platzierung:

**WRS-Sporttag 2011
Markgrafen-Schule Münzesheim**



Donnerstag, 13.10.2011



Zeitplan

7.45 – 9.00 Uhr

Klassenlehrerunterricht im Klassenzimmer: z.B. Klärung von Fragen – Einteilung der Gruppen – evtl. Ersatzleute durch Krankheit – etc.

Aufbau der Stationen und des Parcours durch die (eingeteilten) Helfer/innen.

Beginn: 9.00 (Durchsage!)

Kl. 5 bis 10:

- 8-Kampf
- Aktivitäten auf dem Freigelände

Kl. 5 und 6

- Turnier in der Turnhalle (s. Plan) – Zeiten bitte unbedingt einhalten!

Große Pause 10.10 – 10.25 Uhr

10.30 – ca. 13 Uhr

Kl. 5 bis 10

- 8-Kampf
- Aktivitäten auf dem Freigelände

Kl. 7 bis 10

- Turnier in der Turnhalle (s. Plan) – Zeiten bitte unbedingt einhalten!

Ende voraussichtlich ca. 13 Uhr (Durchsage!)

Bis zur Urkundenverleihung versorgen die Klassenlehrer ihre Klassen.

Nach der Veranstaltung helfen bitte ALLE eingeteilten Helfer beim Aufräumen.

Urkundenverleihung ca. 13.30 Uhr (alternativ am Montag, 17.10.11)

Die Informationsblätter können unter www.hofmann-verlag.de im Bereich sportunterricht unter **➔ Zusatzmaterial** abgerufen werden.

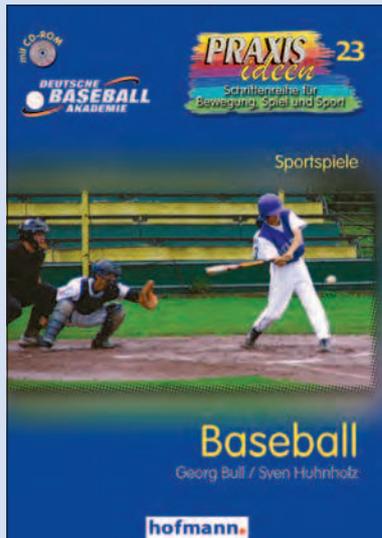
Erläuterung!!

Folgende Begriffe... sollen kurz erläutert werden:

- „Ist“, „muss“, „darf nicht“ bedeutet, dass ausnahmslos so zu verfahren ist.
- „Kann“, „braucht nicht“ bedeutet, dass der Lehrer einen Ermessensspielraum bei der Entscheidung hat, den er sachgerecht auszufüllen hat.
- „Sollen“ bedeutet, dass, falls es irgendwie möglich ist, so zu verfahren ist. Der Begriff „sollte“ ist schwächer.
- „In der Regel“ bedeutet, dass der Lehrer dies normalerweise tun muss, falls nicht besondere Umstände ein Abweichen sachgerecht erscheinen lassen.
- Beim „sollen“ sind also die Anforderungen für ein Abweichen strenger als bei „in der Regel“.

*W. Elser (MKS) in K.u.U. Nr. 24/1976
(nichtamtlicher Teil)*

Wer in der Regel etwas tun soll, sollte, muss oder möchte – braucht er nicht auch ein Wollen mögen können dürfen? (Schriftleitung)



Georg Bull / Sven Huhnholz



Baseball

Das Ziel dieses Buches ist es, Studenten, Sportlehrern, Trainern von Nachwuchsmannschaften und allen anderen das „Know-how“ rund um den Baseballsport zu vermitteln. Sie werden in die Lage versetzt, das Konzept, die Faszination, Hintergründe und Technik- anforderungen dieser einzigartigen Sportart zu verstehen, um so auch junge Spieler erfolgreich unterrichten und coachen zu können. Anhand der beiliegenden CD-ROM werden die baseball- spezifischen Techniken und Übungen noch einmal veranschaulicht und Bewegungsabläufe detailliert dargestellt.

DIN A5, 128 Seiten + CD-ROM
ISBN 978-3-7780-0231-5
Bestell-Nr. 0231 € 16.80

Inhaltsverzeichnis und Beispielseiten unter www.sportfachbuch.de/0231

Versandkosten € 2.-; ab einem Bestellwert von € 20.- liefern wir innerhalb von Deutschland versandkostenfrei.



Steinwasenstraße 6–8 • 73614 Schorndorf • Telefon (071 81) 402-125 • Fax (071 81) 402-111
Internet: www.hofmann-verlag.de • E-Mail: bestellung@hofmann-verlag.de

NEU! FORTBILDUNG WELLENREITEN

BEIM VERBAND DEUTSCHER WELLENREITLEHRER

CAP DE L'HOMY - FRANZ. ATLANTIKKÜSTE
PFINGSTFERIEN 18.-25.05.2013 AB 390 €

Fortbildung inkl. Unterkunft, 6x Abendmenue,
Busanreise ab 550 Euro, Referendare nur 355 Euro

NOCH FRAGEN? OFFICE@VDWL.DE

Anmeldeschluss: 30.04.2013



MEHR INFOS:

WWW.WELLENREITER.COM/LEHRERFORTBILDUNG



„Baseball – Hit a Home Run!“

Ein Unterrichtsvorhaben im bilingualen Sportunterricht

Nathan Devos, Lena Wald-Dasey & Andrea Menze-Sonneck

Unter dem Titel „Baseball – Hit a Home Run!“ wurde in einem Grundkurs Sport in der 12. Jahrgangsstufe ein Unterrichtsvorhaben zum Baseball in englischer Sprache durchgeführt. Ziel des bilingualen Unterrichts war das Erlernen eines Sportspiels aus dem amerikanischen Kulturkreis mit Verständigung in englischer Sprache. Das die Fächer Sport und Englisch verbindende Unterrichtsvorhaben zum Baseball ermöglichte sportliches und fremdsprachliches Handeln und Lernen in einem für die Schüler (1) ungewohnten und zugleich authentischen Kontext.

Didaktisch-methodische Vorüberlegungen

Die didaktisch-methodischen Entscheidungen zielten darauf ab, die Schüler

- sowohl technisch und taktisch möglichst schnell spielfähig zu machen,
- als auch die nötigen sprachlichen Mittel für die Interaktion mit Spielpartnern und in Gruppen einzuüben.

Den die Fächer verbindenden didaktischen Hintergrund hierfür lieferte das von Coyle (2007) und Coyle, Hood und Marsh (2010) vorgestellte Konzept des *Content and Language Integrated Learning* (CLIL (2)). Ausführlichere Hinweise hierzu finden sich im Hauptteil dieser Ausgabe.

Die tabellarische Übersicht (siehe Tabelle 1) stellt wesentliche inhaltliche und sprachliche Ziele des Unterrichtsvorhabens im Überblick dar und fungierte als Grobplanung des Unterrichts. Für die fettgedruckten Inhalte werden jeweils die im Unterricht eingesetzten Arbeitsblätter vorgestellt um einen exemplarischen Einblick in das verwendete sachfachliche und sprachliche Material zu geben.

Der zur Verfügung stehende Zeitrahmen von 14 Unterrichtsstunden bestand aus fünf Doppelstunden, in denen das gemeinsame Spielen im Vordergrund stand; in den vier Einzelstunden wurden jeweils die zuvor vermittelten Techniken und Spielelemente gefestigt. Die wichtigsten eingesetzten Medien und Materialien sind Poster und Arbeitsblätter sowie eine Baseballgrundausrüstung bestehend aus *hard-* und *softballs*, *bats*, *tees* und *baseball gloves*. Für die

Durchführung des Unterrichts konnte ein Rasenplatz bzw. zwei Hallenteile genutzt werden.

Als zentrale Spielelemente wurden die Grundfertigkeiten *throwing*, *catching* und *hitting* besonders betont, da diese Elemente für das Spiel grundlegend sind.

Im Anschluss an die dargestellte Einheit wurde ein Test zur Überprüfung des taktischen und technischen Wissens durchgeführt. Außerdem füllten die Schüler einen Feedbackfragebogen aus.

Dieser Fragebogen sollte Aufschluss darüber geben

- wie motiviert die Schüler waren, im bilingualen Sportunterricht die Fremdsprache Englisch anzuwenden,
- welche Meinung sie zu den Möglichkeiten des Erlernens einer Sprache im bilingualen Sportunterricht vertraten,
- welche Meinung sie zu der Qualität des Erlernens des Baseballspiels in Englisch vertraten (z. B.: hatten sie das Gefühl, Baseball genauso gut gelernt zu haben, wie wenn sie es auf Deutsch gelernt hätten?).

Die Ergebnisse der Fragebögen werden am Ende dieses Beitrags näher beschrieben.

Zur Durchführung des Unterrichtsvorhabens

Zwei Doppelstunden aus dem Unterrichtsvorhaben sollen genauer präsentiert werden, sie verdeutlichen das Erlernen der Technik *hitting* und der drei Out-Regeln im CLIL-Baseballunterricht (siehe Hervorhebung in Tabelle 1).



Nathan Devos

ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Uni Bielefeld in der Abteilung Anglistik und schreibt zur Zeit seine Doktorarbeit über bilingualen Sportunterricht.

E-Mail: nathan.devos@uni-bielefeld.de

	Inhaltliche Ziele der Stunde	Sprachliche Ziele der Stunde
1. Doppelstunde	Kennenlernen der Materialien. Präsentation der technischen Grundfertigkeiten des Baseballspiels.	Kennenlernen der englischen Begriffe für die Materialien und zwei Grundfertigkeiten (<i>throwing</i> und <i>catching</i>) (z.B. <i>glove, hardball, softball, to throw, to catch, usw.</i>) – <i>language of learning</i> (2).
2. Doppelstunde	Üben der Grundfertigkeiten an Stationen. Erarbeitung des <i>hitting</i> mit Hilfe einer Bewegungsanalyse (Arbeitsblatt 1: movement analysis: how to hit a baseball) und eines Beobachtungsbogens (Arbeitsblatt 2: hitting observation sheet).	Kennenlernen der Begriffe für die Materialien (z. B. <i>bat, tee</i>) und des Vokabulars zur Bewegungsbeschreibung <i>hitting</i> ; Anwenden dieser in kleinen Gruppen (2-3) – <i>language of</i> und <i>for learning</i> .
3. Doppelstunde	Regelstrukturen und ihre Funktionen in Gruppenarbeit mit Hilfe von Arbeitsblättern (Arbeitsblatt 3-5: Running ball fly out, tag out, force out) kennenlernen und diese in Spielformen anwenden.	Kennenlernen der Begriffe <i>fly out, force out</i> und <i>tag out</i> . Anwendung der gelernten Begriffe in Gruppenarbeit, Aufstellung von Positionen, selbstständige Organisation der Aufgaben, usw. – <i>language of, for</i> und <i>through learning</i> .
4. Doppelstunde	Präsentieren der Positionen im Baseball. Selbständiges Vorgehen bei der Spielorganisation in Gruppen (z. B. Verteilung der Funktionen, Aufstellung des Teams, usw.)	Kennenlernen der Begriffe für die Positionen (z. B. <i>first-baseman, second-baseman, shortstop, catcher, usw.</i>) – <i>language of learning</i> . Anwendung dieser Sprache bei der selbstständigen Organisation der Teams – <i>language for</i> und <i>through learning</i> .
5. Doppelstunde	Selbstständige Organisation eines Baseballspiels mit zwei Mannschaften	Kommunikative Fähigkeiten und Fertigkeiten erweitern. Anwendung der bisher gelernten Sprache des Spiels – <i>language of, for</i> und <i>through learning</i> .

Tab. 1: Tabellarische Übersicht zu den Zielen des Unterrichtsvorhabens

In der zweiten Doppelstunde stehen die für das Baseballspiel zentralen Techniken *throwing, catching* und *hitting* im Vordergrund mit besonderer Betonung auf *hitting* (siehe Arbeitsblatt 1). *Throwing* und *catching* wurden in der ersten Doppelstunde vorgestellt und in der darauf folgenden Einzelstunde geübt. In dieser Stunde wurden neun Stationen in der Halle aufgebaut, an denen Gruppen von zwei oder drei Schülern eine der Techniken üben konnten. Dieses wurde nicht nur aus praktischen Gründen entschieden, da nur drei Baseballschläger (*bats*) zur Verfügung standen, sondern auch aus Sicherheitsgründen, da die geschlagenen Bälle unkontrolliert durch die Halle fliegen könnten. Deswegen wurden drei abgegrenzte und gesicherte *hitting*-Bereiche markiert, in denen die Fertigkeit geübt wurde. An den *throwing*- und *catching*-Stationen übten die Schüler zu dritt in einem Dreieck oder zu zweit einander gegenüber stehend die jeweilige Fertigkeit. Die Gruppen wechselten ihre Stationen nach 10 Minuten. Zur Vorbereitung der Stunde erhielten die Schüler als Hausaufgabe ein Arbeitsblatt mit einer Bewegungsbeschreibung zum *hitting* (siehe Arbeitsblatt 1). Dieses sollte sie nicht nur sprachlich, sondern auch motorisch auf die Bewegung vorbereiten. Das Arbeitsblatt wurde vor der Übungsphase im Plenum durchgegangen und von einem Schüler erklärt. Anschließend wurde die Bewegung von einem Schüler demonstriert.

An der *hitting*-Station haben die Schüler den Ball entweder vom *tee* oder vom Partner zugeworfen geschlagen. Abwechselnd übernahmen die Schüler dabei die Position des Beobachters und dokumentierten ihre Bewegungsanalyse auf dem *hitting observation sheet* (siehe Arbeitsblatt 2). Dieses Arbeitsblatt ist so konzipiert, dass es ausgehend von der *language of*

learning gezielte Hilfestellungen gibt, die die Schüler relativ schnell in die Lage versetzen, dem Partner Feedback zu geben (*language for learning*). Zum Schluss wurden die Funktionen der Aktionen in der Bewegung mit den Partnern diskutiert. Diskussionsfragen wie z. B. *Why should we keep our eyes on the ball?* oder *What is the purpose of moving your hands and hips simultaneously in the swing?* sollen die Schüler in die Lage versetzen, über die möglichen Wirkungen bzw. Funktionen der Teil-Bewegungen auf Englisch zu sprechen (*language for* und *through learning*). Diese Phase dient der Vertiefung der Bewegung und auch gleichzeitig dem Üben der Sprache.

Zur Erarbeitung zentraler Regelstrukturen des Baseball orientierten wir uns in der dritten Doppelstunde an den von Sporleder (2004) vorgeschlagenen **baseballähnlichen Spielen** im Schulsport. Die Spielidee knüpft an das den Schülern bekannte Brennball an, greift jedoch drei Regeln auf, die die Schüler zunächst in Gruppen von je sechs bis acht Schülern mit der Methode des „Gruppenpuzzles“ erarbeiteten. Zu Beginn setzten sich die Schüler in Expertengruppen anhand eines Arbeitsblatts (s. Arbeitsblätter 3-5) mit den jeweiligen Out-Regeln (**fly out, tag out** oder **force out**) in einem Spiel auseinander und organisierten dieses selbst. Sie verteilten die offensiven und defensiven Rollen und erklärten sich gegenseitig die entsprechenden Hinweise zur Durchführung der jeweiligen Spielform. Nachdem jede Gruppe ihre Spielform durchlaufen hatte, trennten sie sich in Puzzlegruppen, stellten ihre Spielform und Regel vor und spielten die drei verschiedenen Regeln einmal durch. Danach fassten sie im Plenum die Regeln zusammen und sprachen über Schwierigkeiten, die sich bei der Umsetzung im gemeinsamen Spiel ergeben könnten.



Lena Wald-Dasey
ist Lehrerin mit den Fächern Englisch und Sport am Brackweder Gymnasium, Bielefeld.

E-Mail: lana.wald-dasey@uni-bielefeld.de

So wurde mit Blick auf die **force out**-Regel beispielsweise besprochen, dass in dem Moment, wo der Ball bei einem defensiven Mitspieler am Base mit einem Wurf nicht ankommt, der offensive Läufer das Base fast immer zuerst erreicht und damit einen Punkt erzielen könnte. Als mögliche Lösung wurde betont, wie wichtig das gezielte und genaue **throwing** und **catching** im Baseball sei. Zum Schluss erprobten sie die Regeln gemeinsam in einem Spiel. Diese Vorgehensweise sollte durch schülerzentriertes Lernen die drei Out-Regeln verdeutlichen und den Schülern die Möglichkeit bieten, die Fremdsprache in selbständig zu organisierenden Spielphasen und den dazugehörigen Erklärungen und Diskussionen zu nutzen und auf diese Weise auch Bedeutungsaushandlungen zu verwenden.

Auswertung des Unterrichtsvorhabens

Die Evaluation des Unterrichtsvorhabens mit Hilfe der Feedbackfragebögen ergab, dass die 15 Schülerinnen und 8 Schüler durchgehend viele Vorteile des CLIL-Sportunterrichts entdecken konnten.

Zu den Fragen ihrer Motivation, Englisch während des Unterrichts zu benutzen,

- haben 17 der Schüler mit *trifft oft zu* oder *trifft völlig zu* geantwortet, dass sie im Unterricht nicht nur untereinander Englisch gesprochen haben, sondern auch gerne die Möglichkeit genutzt haben, ihr gelerntes Englisch frei zu üben,
- machte es 18 von ihnen nichts aus, im CLIL-Sportunterricht Englisch zu sprechen,
- haben außerdem nur sieben mit *trifft oft zu* oder *trifft völlig zu* geantwortet, dass sie lieber Deutsch gesprochen hätten, wenn die englischen Begriffe ihnen nicht eingefallen seien.

Insgesamt zeigte der Fragenbogen, dass die Schüler im Unterricht trotz fehlender Erfahrung mit CLIL Englisch sprechen wollten und auch gesprochen haben. Als besonders lohnend haben sich hierbei die Unterrichtsphasen erwiesen, die den Lernenden ein selbständiges Arbeiten in Partner- oder Gruppenarbeit ermöglichten.

Diese Aussagen sind unserer Meinung nach wichtig, weil oft behauptet wird, dass Schüler in informellen Sprachlernsituationen eher deren Muttersprache statt die Fremdsprache benutzen (Cook, 2001). Die Antworten in diesem Fragenbogen zeigen überwiegend das Gegenteil. Im Bereich des Sprachenlernens im CLIL-Sportunterricht waren die Schüler überzeugt, dass bilingualer Sportunterricht ihre Sprachkenntnisse verbessern konnte:

- 20 von ihnen fanden die Möglichkeit, Englisch im Sportunterricht zu hören nicht nur gut,
- 21 von ihnen dachten sogar, dass eine längere Einheit auf Englisch ihre Sprachkenntnisse verbessern könnte.

- Außerdem antworteten alle Schüler, dass der Sportunterricht ein geeigneter Ort ist, Englisch zu lernen. Des Weiteren hatten nur vier Schüler das Gefühl, dass die Bewegungszeit im CLIL-Sportunterricht verloren ging, während nur eine Person glaubte, dass die Benutzung der Fremdsprache das Erlernen ihrer Bewegung behindert hatte. Zu den Fragen über den Inhalt waren die Antworten eindeutig. 16 von 23 Schülern glaubten den Inhalt genauso gut gelernt zu haben, als wenn sie ihn auf Deutsch gelernt hätten. Außerdem haben 19 Schüler mit *trifft völlig zu* geantwortet, dass sie einen guten Einblick in die Sportart Baseball erhalten haben. Dies hat sich auch in den Ergebnissen des abschließenden Klassentests widerspiegelt. Zum Abschluss schrieben die Schüler einen Klassentest in englischer Sprache über die taktischen und technischen Aspekte des Spiels. Die Lehrerin wertete den Test hauptsächlich inhaltlich aus, die Sprache an sich wurde nicht explizit bewertet. Im Test zeigte sich, dass die Schüler den Inhalt Baseball trotz des Erlernens in der Fremdsprache sehr gut begriffen hatten. Ihre Antworten zeigten ein sehr gutes Verständnis der fachlichen Regeln der Sportart. Die überwiegend korrekten Antworten zur Bewegungsanalyse im Test zeigten auch, dass sie die Bewegung vom in der dritten Stunde bearbeiteten Arbeitsblatt und Beobachtungsbogen zumindest auf der kognitiven Ebene wiedergeben konnten. Außerdem konnten sie die sachfachlichen Begriffe (*language of learning*) korrekt und angemessen im Test anwenden. Insgesamt ist der Test mit einem Mittelwert von 15,6 von 20 Punkten überdurchschnittlich gut ausgefallen.

Anmerkungen

- (1) Bezeichnungen wie Schüler usw. schließen grundsätzlich das weibliche Geschlecht mit ein.
- (2) Nach Coyle (2007) und Coyle, Hood und Marsh (2010) stellt die „*language of learning*“ neben der „*language for learning*“ und „*language through learning*“ einen grundlegenden Baustein des Sprachenlernens im Bereich von CLIL dar. Was genau darunter zu verstehen ist, wird im didaktischen Grundlagenbeitrag im Hauptteil dieses Hefts erläutert.

Literatur

- Baschta, M. (2006). Wie man den Baserunner out macht, *sportpädagogik*, 30 (2), 14-17.
- Cook, V. (2001). Using the First Language in the Classroom, *The Canadian Modern Language Review*, 57 (3), 402-423.
- Coyle, D. (2007). Content and Language Integrated Learning: Towards a Connected Research Agenda for CLIL Pedagogies, *The International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 10 (5), 543-558.
- Coyle, D., Hood, P. & Marsh, D. (2010). *CLIL: Content and Language Integrated Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.). (1999). *Richtlinien und Lehrpläne Sport für die Sekundarstufe II Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen*. Frechen: Ritterbach.
- Sporleder, E. (2004). *Baseballähnliche Spiele im Schulsport*. Schieder-Schwalenberg: SSSS-Publikationen.



Dr. Andrea Menze-Sonneck

ist Akademische Oberrätin im Arbeitsbereich Sport und Erziehung in der Abteilung Sportwissenschaft der Universität Bielefeld.

E-Mail: andrea.menze-sonneck@uni-bielefeld.de

Arbeitsblatt 1

How to hit a baseball



1



2



3



4



5

Instructions: You were expected to teach someone how to hit a baseball today, but your notes got scrambled up and some even went missing. Work with a partner to reorganize the phases in the correct order and fill in the missing information!

Your _____ and your _____ move together, with your hands coming down in the direction of the ball. Your weight should be in the middle of your body as you hit the ball. Your eyes should watch the ball _____ contact with the bat.

Start moving your _____ forward and step slightly in the hitting direction.

Balance your weight on the balls of your feet. Have your feet about _____-_____ apart. Your shoulder is facing in the _____ you want to hit the ball and your toes are in a parallel line. Keep your knees slightly flexed, with a slight bend at the waist.

Grasp the bat at a 90-degree angle with the knuckles of one hand aligned with the middle _____ of the other hand. Hold the bat with your front _____ down and relaxed, and your back _____ at a _____-degree angle, pointed at the ground.

Shift the _____ onto your back foot as you start your back swing. About _____ per cent of your weight should now be on your _____ leg. Your eyes are always on the ball.

hands back hips direction weight elbow
shoulder elbow 90 width 80 make
hips knuckles

Zeichnung aus Baschta (2006, S. 16)

Arbeitsblatt 2

Hitting Observation Sheet

For: _____

Task: Observe your partner carefully while he/she is hitting the baseball.

1. Take notes in the table below and tell him/her what problem(s) you are observing.
2. Tell him/her possible reasons for that problem.
3. Give him/her suggestions on how to improve the technique.

	Problems	Reasons	Suggestions
Hitting the baseball			

1. Possible Problems:

The baseball is not being hit. / The ball is hit too far to the right/too far to the left. / The ball is always hit onto the ground.

2. Possible Reasons:

You're taking your eyes off the ball. / Your toes are not in a parallel line or your shoulder is not facing your target. / Hand and hips are not moving simultaneously toward the ball. / The bat is swung downwards too much instead of parallel to the ground. / The ball is not hitting the 'sweet spot'.

3. Suggestions:

Keep your eyes on the ball all the time. / Remember to keep your feet in a parallel line to the target. / Remember to face your shoulder in the direction you want to hit the ball. / Move your hands and hips together and keep the bat parallel to the ground when swinging. / Try to ... / It's better when... / Don't forget to...

Sentences for a good hitting technique: There aren't any problems. / Your hitting technique looks very good. / You're doing a good job.

Arbeitsblatt 3

Running ball with fly out

2 teams: offense behind the finishing line.
defense on the field.

idea: The first player of the offense throws the ball in the field across the line.
He/she then runs around the turning point and crosses the finishing line between the signs/bases.
The defense players try to catch the ball out of the air. There is a fly out if a fielder catches the ball out of the air.
The ball has to be thrown across the minimum line. There are 3 tries to do this.

change: Every player of the team throws and runs once, then there is a change of teams.

score: The player who crosses the finishing line without being out gets a run for his/her team.
No stop possible.

material: softball.

Arbeitsblatt 4

Running ball with tag out

2 teams: offense behind the finishing line.
defense on the field.

idea: The first player of the offense throws the ball in the field across the line.
He/she then runs around the turning point and crosses the finishing line between the signs/bases.
The defense players try to catch the ball and chase the runner in order to touch him/her with a ball in his/her hand. There is a tag out if the fielder touches the runner with a ball in his/her hand.
The ball has to be thrown across the minimum line. There are 3 tries to do this.

change: Every player of the team throws and runs once, then there is a change of teams.

score: The player who crosses the finishing line without being out gets a run for his/her team.
No stop possible.

material: softball.

Arbeitsblatt 5

Running ball with force out

2 teams: offense behind the finishing line.
defense on the field.

idea: The first player of the offense throws the ball in the field across the line. He/she then runs around the turning point and crosses the finishing line between the signs/bases. The defense players catch the ball and throw/carry it to the base on the finishing line to beat the runner. There is a force out if the ball has reached one of the bases on the finishing line before the player.
The ball has to be thrown across the minimum line. There are 3 tries to do this.

change: Every player of the team throws and runs once, then there is a change of teams.

score: The player who crosses the finishing line without being out gets a run for his/her team.
No stop possible.

material: softball.

Kennzeichen der Mannschaften – ein paar Vorschläge

Manche Schüler/innen haben ein Problem, angesichts der vielen Mitspieler und Gegner während des komplexen Spielgeschehens den Überblick zu behalten – zu-mal sie noch das Umschalten von Angriff auf Verteidigung, das Spielgerät, die Spiel-richtung, das Ziel, Aus- und andere Begrenzungslinien und Regeln beachten sollen.

Hilfreich ist eine deutliche farblich unterschiedliche Kennzeichnung, durch die Mit- und Gegenspieler eindeutig identifiziert werden können:

- **Kennzeichnungswesten** sind die gängigsten und eindeutigsten Kennzeichnungen. Sie sollten aus hygienischen Gründen öfter gewaschen werden, weil das Material die Wärme kaum abführt und das Schwitzen fördert.
- **Verschiedenfarbige Parteibänder** sind billig und einfach zu handhaben. In die Hose gesteckt oder in der Hand gehalten sind sie kaum zu erkennen; sie sollten deshalb diagonal um den Oberkörper getragen werden. Aus Sicherheitsgründen dürfen sie auf keinen Fall lose um den Hals gehängt werden!
- **Mützen in verschiedenen Farben** sind billig und leicht erkennbar und vor allem schnell auszutauschen.
- **Unterschiedlich farbige Spielgeräte** (z.B. grüne und rote Speedplay-Keulen, Bälle usw.) eignen sich nur bedingt zur Unterscheidung; zusätzlich sollten noch weitere Kennzeichnungen getragen werden.
- Klassisch ist das Spiel **lange gegen kurze Hosen**, sofern sich eine solche Konstellation ergibt – oder auch **helle gegen dunkle T-Shirts**.
- Durchaus denkbar und gelegentlich selbst von den Mädchen gefordert wäre ein Spiel **Mädchen gegen Buben**.

Heinz Lang in „Neue Spiele – Alte Spiele“, Hofmann Verlag

LEHRHILFEN für den Sportunterricht

Verlag: Hofmann-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1360, D-73603 Schorndorf, Telefon (07181) 402-0, Telefax (07181) 402-111

Redaktion:

Heinz Lang
Neckarsulmer Str. 5, 71717 Beilstein
E-Mail: H-W.Lang@t-online.de

Erscheinungsweise:

Monatlich (jeweils in der 2. Hälfte des Monats).

Druck:

Druckerei Djurcic
Steinwasenstraße 6–8, 73614 Schorndorf

International Standard Serial Number:
ISSN 0342-2461

Bezugspreis:

Im Jahresabonnement € 23.40 zuzüglich Versandkosten.
Die Abonnement-Rechnung ist sofort zahlbar rein netto nach Erhalt. Der Abonnement-Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen, falls nicht ausdrücklich anders vereinbart. Abbestellungen sind nur zum Jahresende möglich und müssen spätestens 3 Monate vor dem 31. Dezember beim Verlag eintreffen. Unregelmäßigkeiten in der Belieferung bitte umgehend dem Verlag anzeigen.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Redaktion und des Verlags mit Quellenangabe.

Unverlangte Manuskripte werden nur dann zurückgesandt, wenn Rückporto beiliegt.