

Download

Anne Marxen

Die schnelle Stunde Sport Klasse 1–2

3 originelle Stunden zu Rückschlagspielen



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

 Auer

Die schnelle Stunde Sport Klasse 1–2

3 originelle Stunden zu
Rückschlagspielen

**Download
zur Ansicht**

Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
Die schnelle Stunde Sport Klasse 1–2

Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

<http://www.auer-verlag.de/go/dl7274>



Luftballon flieg!



1./2. Klasse



45 min



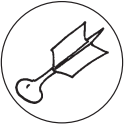
Luftballons, Stoppuhr



Die Kinder lernen, einen bewegten Ballon durch geeignete Berührungen in Bewegung zu versetzen und einem Partner zuzuspielen.



Fangspielplakate kopieren und ausschneiden, die Luftballons am besten vor der Sportstunde bzw. in der Freisportzeit aufpumpen.



Das Luftballon-Hochhaltespiel

- Die Hälfte der Kinder erhält einen Luftballon.
- Die Kinder ohne Ballon ordnen sich jeweils einem Kind mit Luftballon zu.
- Partneraufgabe ist es, den Luftballon mit den Händen in der Luft zu halten. Der Luftballon darf den Boden nicht berühren.
- Mehrere Runden werden durchgeführt, wobei immer ein Partnerwechsel stattfindet.
- Anschließend werden Vierergruppen gebildet. Dazu kommen immer 2 Teams mit einem Luftballon der gleichen Farbe zusammen.
- Das Luftballon-Hochhaltespiel wird nun wiederholt.

Ballonfangen

- 3 Kinder erhalten einen Ballon und versuchen, die anderen Kinder damit zu fangen. Dazu müssen sie die Weglaufenden mit dem Ballon berühren oder abtreffen.
- Kinder, die vom Ballon berührt wurden, werden zu Fängern und lösen die vorherigen Fänger ab.

Ballonfangen mit Befreien

- 2 Kinder werden zu Fängern ernannt, während 3 Kinder einen Ballon erhalten und zu Befreiern werden.
- Sobald ein Kind gefangen wurde, muss es im Stand oder Kniestand mit seinen Armen einen Ring vor dem Körper bilden.
- Die Befreier können den gefangenen Kindern helfen, indem sie den Ballon in deren Arming treffen. Dazu müssen sie sich zuvor in Entfernung von 2 großen Schritten zum Gefangenen aufstellen. Aus dieser Entfernung wird der Ballon mit einer Hand Richtung Arming geschlagen. Die Befreier können nicht gefangen werden.



Das Luftballon-Hochhaltespiel

- Es werden 2 Luftballons hochgehalten.
- Der Luftballon muss immer in derselben Reihenfolge von jedem Kind einmal/zweimal/... berührt werden.
- Die Hände dürfen nicht mehr genutzt werden.

Ballonfangen mit Befreien

Wenn ein Kind gefangen wurde, erhält es einen Reifen und hält diesen seitlich. Damit es befreit werden kann, müssen die Befreier einen Softball von 2 m Entfernung mit einer Hand hochwerfen und mit der anderen in den Reifen schlagen oder einen Ball mit dem Tischtennisschläger in den Reifen treffen.



Die Fangspielplakate werden so an der Hallenwand angebracht, dass sich die Fänger und Befreier darunter stellen können. Nun ist den Kindern pro Spielrunde klar, wer die neuen Fänger und Befreier sind. Es bietet sich an, die Fangspielplakate über einer Turnbank anzubringen, dann können sich Fänger und Befreier auf diese Bank stellen und werden von den anderen Kindern noch besser gesehen.



Luftballon flieg! – Fangspielplakate





Ballon über die Schnur



2. Klasse



45 min



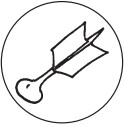
Luftballons, ggf. Luftballonpumpe, Stoppuhr, Schnur (ggf. Netz), Pylonen, Ball



Die Kinder üben das kontrollierte Zuspiel eines Ballons zu einem Partner über die Schnur. Sie werden an das gegenseitige Zuspielen eines Balles über Kopfhöhe herangeführt.



Die Luftballons werden am besten vor der Sportstunde bzw. in der Freisportzeit aufgepumpt. Für die Einteilung in die Mannschaften, werden die Luftballons in 2 Farben benötigt.



Einstiegs spiel – Ballon zuspielen (Partnerübung)

- Der Ballon wird mit der Hand hin und her gespielt.
- Die Kinder dürfen andere Zuspielmöglichkeiten erproben: gehend, laufend, hüpfend, im Seitwärtsgalopp, über die Bank oder Schnur, etc.
- weitere Aufgabenstellungen:
 - Welche Paare schaffen die häufigsten Ballonwechsel? (Der Ballon darf nicht den Boden berühren.) Hierzu mehrere Durchgänge erlauben und im Anschluss daran fragen: Wer hatte mehr als 3, 4, 5... etc. Ballonwechsel?
 - Welche Paare schaffen die längsten Ballonwechsel? (Der Ballon darf nicht den Boden berühren.) Hierzu mehrere Durchgänge erlauben und mit der Stoppuhr 30 Sekunden, 1 Minute, 2 Minuten stoppen.

Ballon über die Schnur

- Die Klasse wird in Mannschaften zu jeweils 4–5 Spielern aufgeteilt. Alle Kinder mit derselben Luftballonfarbe sind dazu in einer Mannschaft.
- Ein Spielfeld wird festgelegt, in dessen Mitte die Schnur gespannt wird. (Die Schnur erst auf Schulterhöhe der Kinder und mit jedem Durchgang höher spannen.) Für das Spiel wird ein Ballon benötigt.
- Die beiden Mannschaften stellen sich gegenüber von der Schnur auf und verteilen sich gleichmäßig in ihrem eigenen Spielfeld.
- Ein Spieler schlägt den Ballon über die Schnur, die Spieler aus der gegnerischen Mannschaft müssen versuchen, diesen Ballon zu fangen, ohne dass er den Boden berührt.
- Sollte es einer Mannschaft gelingen, den Ballon über die Schnur und dann auf den Boden zu treffen, erhält sie einen Punkt.



Ballon über die Schnur

- Der Ballon muss innerhalb der Mannschaft dreimal mit Handschlag zugespielt werden, bevor er gefangen wird.
- Der Ballon muss innerhalb der Mannschaft zu jedem Spieler gespielt werden, bevor er gefangen wird.
- Der Ballon wird durch einen Ball ersetzt. Die vereinfachte Spielvariante lautet dann, dass der Ball einmal auf dem Boden aufkommen darf, bevor er gefangen wird.
- Schwieriger wird es, wenn der Ball sofort gefangen werden muss und den Boden nicht mehr berühren darf.



Winterwunderland



1./2. Klasse



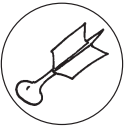
45 min



1–2 Bänke, Tischtennis-
schläger und -bälle im
Klassensatz, Schwungtuch,
Softbälle



Die Kinder bewegen sich auf unterschiedliche Art und Weise und machen dabei verschiedene Bewegungserfahrungen.



Schneesturm

- Die Halle wird mit 1–2 Bänken in 2 Hälften eingeteilt. Es werden 2 Mannschaften gebildet, die sich in den Hallenhälften gegenüberstehen.
- Jedes Kind erhält einen Schläger und einen Ball.
- Aufgabe der Mannschaften ist es, die Bälle in die andere Hallenhälfte zu schlagen und dafür zu sorgen, dass die eigene Hallenhälfte frei bleibt.
- Nach ca. 3 Minuten wird der Schneesturm durch ein Signal beendet. Auf das Stoppsignal hin sind alle vereist und können sich nicht mehr bewegen. Es wird gezählt, welche Mannschaft die meisten Bälle auf ihrer Seite hat.

Auf zum Nordpol (Bewegungsgeschichte)

- Der Lehrer erzählt eine Geschichte, die Bewegungsmomente beinhaltet. Er macht die Bewegungen vor und die Kinder machen sie nach:
 - *Heute werden wir den Nordpol besuchen. Wir öffnen die Tür. Überall ist Schnee, sodass wir kaum etwas sehen können. Doch da ist ein Baum, an dessen Ast wir gelangen können, um heraufzuklettern. Wir müssen nur kräftig nach oben springen und ihn greifen.* (mehrmals hochspringen)
 - *Nun können wir schon viel besser sehen. Da vorne ist ein Zug. Mit dem werden wir zum Nordpol fahren.* (Eine Polonaise bilden und durch die Halle gehen)
 - *An unserer ersten Haltestelle können wir die Rentiere betrachten.* (Alle galoppieren durch die Halle.)
 - *Wir fahren weiter.* (Polonaise)
 - *Wir halten erneut. Lasst uns aussteigen, es schneit. Alle dürfen im Schnee toben.* (Sich frei in der Halle bewegen: springen, laufen, hüpfen, Rad schlagen, ...)
 - *Doch da, Achtung! Ein Eisbär! Lauft schnell davon und bringt euch in Sicherheit!* (In eine Ecke oder auf eine Erhöhung laufen)
 - *Wir fahren weiter und endlich kommen wir am Nordpol an.* (Ein Schwungtuch wird ausgebreitet und an den Enden gefasst.)
 - *Es ist kalt und wir brauchen ein Zelt für die Nacht.* (Alle legen sich unter das Schwungtuch.)
 - *Doch wir sind alle noch zu aufgeregt und können nicht schlafen. Lasst uns das Schneeballspiel spielen!* (Das Schwungtuch wird für das Spiel vorbereitet, alle stehen im Kreis und halten es an den Enden. Ein paar Bälle werden darauf in die Luft geschwungen und dürfen nicht herunterfallen.)
- Nun kann die Sportstunde mit weiteren Spielen am Schwungtuch fortgesetzt werden.



Schneesturm

Das Spiel wird mit Badmintonschlägern und -bällen gespielt.

Download
zur Ansicht

Impressum

© 2016 Auer Verlag
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Autor: Anne Marxen
Covergestaltung: fotosatz griesheim GmbH
Coverillustration: Julia Flasche
Illustrationen: Corina Beurenmeister, Icon in der Kopfzeile: Julia Flasche

www.auer-verlag.de