

# Spiele mit Hand und Ball

## Ein kindgerechter Umsetzungsversuch in der Grundschule

Peter Frey, Schulsportbeauftragter des Badischen Handball-Verbandes

### Idee:

Verbesserung der allgemeinen Spielfähigkeit im Rahmen einer integrativen Spielerziehung und der Grundtechniken Passen, Werfen, Fangen.

**Lerngruppe:** 3./4. Klasse

### Zeitdauer:

Während der gesamten Grundschulzeit, hier exemplarisch dargestellt an einer Unterrichtsstunde.

### Material:

Softbälle, Leibchen, Spielkarten, Schaumstoffwürfel, Turnmatten, Pylone, Materialien für die Koordinationsübungen

**Immer wieder zeigte mir die Beobachtung von Sportspielen, wie Völkerball, Burgball usw., dass aufgrund erheblicher technischer, taktischer und vor allem sozialer Defizite viele Schüler mehr oder weniger lustlos an den Spielen teilnahmen. Ebenso war immer wieder die Dominanz einiger weniger Schüler und die damit verbundene Spiel-**

**Unlust anderer Schüler zu beobachten. Diese Tatsachen ließen mich nach Lösungsmöglichkeiten suchen, die möglichst viel Spielfreude, aber auch die Verbesserung der allgemeinen Spielfähigkeit fördern sollten.**

Man darf nun die im Folgenden dargestellte Unterrichtsstunde nicht isoliert sehen. Gerade im Grundschulbereich muss eine integrative Spielerziehung und die Verbesserung der allgemeinen Spielfähigkeit als Unterrichtsprinzip ständig in die Unterrichtsplanung mit einbezogen werden. Grundprinzipien beim Spielen mit Hand und Ball sind die Vermittlung und Verbesserung technischer Fertigkeiten, wie Passen, Fangen, Prellen und Werfen, taktischer Fähigkeiten, wie Freilaufen, Fintieren, Abschirmen, Herausspielen des Balles und Abwehren von Würfeln konditioneller Fähigkeiten, wie Beweglichkeit, Schnelligkeit, Kraft und Ausdauer, koordinativer Fähigkeiten, wie Orientierung, Reaktion, Rhythmus, Differenzierung, Geschicklichkeit und Gewandtheit der Selbstständigkeit, Fairness

und einer positiven Einstellung zum Sport (vgl. Frey/Klotz, 1997)

Weitere Überlegungen für alle geplanten Sportstunden sollten sein:  
Können alle Kinder mitspielen?  
Wie schaffe ich einen großen Bewegungsanteil?

Wie können möglichst viele Kinder motiviert werden?

Wie werden die Spielgruppen gebildet?

Wie integriert man schwächere Spieler?

Welche Differenzierungsmaßnahmen müssen durchgeführt werden?

Braucht man homogene oder heterogene Spielgruppen?

Können die Kinder ihr Spiel selbst organisieren?

Um den oben genannten Grundprinzipien und Vorüberlegungen gerecht zu werden, habe ich mich in der exemplarisch dargestellten Unterrichtsstunde für einen Stationsbetrieb entschieden. Diese Methode findet sehr häufig ihre Anwendung bei Themenbereichen wie

Zeit	Lehr- und Lernschritte	Unterrichtsorganisation	Medien
10	<b>Erwärmung:</b> Kartenprellen nach dem Biathlonprinzip	Gruppenbildung für das Erwärmungsspiel  Staffelspiel	32 Spielkarten, je 8 (Buben, Damen, Könige, Asse) 2 Langbänke
5	<b>Gruppenbildung:</b> a. für heterogene Teams nach dem Zufallsprinzip mit Hilfe der Spielkarten aus dem Erwärmungsspiel. b. für homogene Gruppen Einteilung durch den Lehrer in Leistungsgruppen. <b>Stationsaufbau durch die Teams.</b>	Gruppenbildung der Teams für den Stationsbetrieb.  Geräteaufbau nach Plan.	32 Spielkarten  Hallenplan
25	<b>Stationsbetrieb: (5 Minuten Spiel, 1 Minute wechseln)</b> a. Würfelball b. Mattenball c. Stangentorball d. Koordinationsübungen und Spielleitung	Stationsbetrieb a. Wechsel gegen den Uhrzeigersinn bei homogenen Gruppen b. Wechsel paarweise im den Uhrzeigersinn bei heterogenen Gruppen.	3 Langbänke 4 Matten 2 kleine Kästen 2 Schaumstoffwürfel 10 Pylone 3 Spielbälle (-geräte) Koordinationsmaterial
5	<b>Stationsabbau / Reflexion</b> Durch die Teams, die zuletzt an der jeweiligen Station waren.	Klassengespräch über eventuelle Problemstellungen.	

Bewegungserfahrungen an Großgeräten, Koordinationsschulung, Krafttraining u.v.m. Seltener wird ein Stationsbetrieb im Bereich der Spielerziehung angewandt. Dies ist eigentlich sehr schade, denn gerade beim Spielen bietet ein Stationsbetrieb enorme Vorteile:

Alle Kinder sind während des gesamten Spielbetriebs in Bewegung.

In kleinen Mannschaften ist jeder Mitspieler gefordert. Der einzelne Spieler kann in der Kleingruppe nicht „untergehen“. Durch Erfolgserlebnisse ergeben sich automatisch Fortschritte bei allen Mitspielern.

Die kleinen Spielgruppen eignen sich hervorragend zur Differenzierung.

Die unterschiedlichen Spielformen fördern die allgemeine Spielfähigkeit.

Die Kinder organisieren ihre Spiele weitestgehend selbstständig.

**PLANUNG DER EXEMPLARISCHEN SPORTSTUNDE**

Ich habe mich bei der aufgeführten Unterrichtsstunde bewusst für eine sehr große Klasse mit 32 Kindern entschieden. Die 32 SchülerInnen werden in acht Teams mit jeweils vier Spielern

eingeteilt. Der zeitliche Rahmen beträgt 45 Minuten. Selbstverständlich ist diese Stunde auch mit weniger Schülern durchführbar. Lediglich die Planung der Mannschaftszahlen, Anzahl der Spielformen und die Gruppenbildung sind in den Vorüberlegungen neu zu überdenken.

**Methodische Überlegungen**

Bei der Durchführung der oben aufgeführten Stunde kommt es in erster Linie darauf an, wie sich die Klasse zusammensetzt. Wenn große Leistungsunterschiede vorhanden sind, so ist es zwingend notwendig, dass man im Hauptteil, also im Stationsbetrieb relativ homogene Gruppen bildet. Eher selten hat man eine Klasse vor sich, mit der man auf einem breiten, relativ leistungsgleichen Niveau arbeiten kann. Aus diesem Grund habe ich mich auch für die Variation 2 entschieden, in der ich als Lehrer die Spielgruppen nach entsprechender Leistungsstärke einteile.

Die ausgewählten Spiele sollten allen Schülern bekannt sein. Der Versuch neue, unbekanntere Spielformen in einen Stationsbetrieb zu integrieren, würde mit Sicherheit zu vielen Fragen und Unklarheiten führen, die den Spielfluss enorm hemmen würden.

Auch sollten die grundlegenden Spielregeln der ausgewählten Spielformen

bekannt sein. Die wichtigsten Regeln für die oben genannten Spiele wären:

Maximal drei Schritte mit dem Ball in der Hand.

Das Prellen des Balles ist erlaubt / nicht erlaubt.

Das mehrfache Tippen des Balles ist verboten (mehrmaliges aufnehmen des Balles mit zwei Händen, im Gegensatz zum Prellen, das einhändig erfolgt).

Klare Regelung bei Foulspiel (in dieser Klassenstufe würde ich bereits die einfache Körperberührung als Foulspiel ahnden).

Wie erfolgt ein Punktgewinn? (Bsp.: Ablage des Balles beim Mattenball)

Sonderregeln, vor allem für leistungstärkere Mannschaften.

Vor Punktgewinn müssen alle Spieler über Mittellinie sein.

Vor Punktgewinn muss der Ball mindestens dreimal gespielt worden sein.

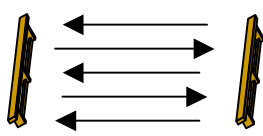
Ein Spieler darf keine zwei Punkte hintereinander machen.

Es darf kein Rückpass zu dem Spieler erfolgen, der das letzte Zuspiel getätigt hat.

Nach dieser laufintensiven Erwär-

**BESCHREIBUNG DER SPIELFORMEN**

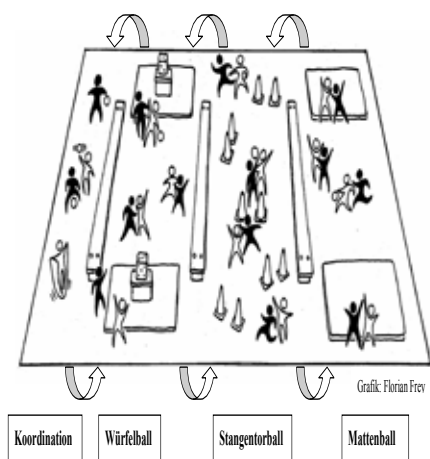
**1. Erwärmungsspiel – Kartenprellen nach dem Biathlonprinzip**

Spielgedanke	Voraussetzungen	Material
<p>Alle Kinder erhalten jeweils eine Spielkarte (Buben, Damen, Könige, Asse). Dadurch ergeben sich insgesamt vier Mannschaften, die sich alle auf der Mittellinie aufstellen. Jeweils etwa drei Meter vor der Hallenstirnseite wird eine Langbank aufgestellt, auf der je 16 Spielkarten mit der Rückseite nach oben gelegt werden. Auf ein Kommando laufen alle Kinder gleichzeitig in eine beliebige Richtung los und drehen jeweils eine Karte pro Bank um. Hat man eine richtige Karte (Bsp. Team As zieht ein As) gezogen, wird diese beim Lehrer abgegeben. Eine falsche Karte wird wieder umgedreht und man muss zur gegenüberstehenden Bank laufen, um dort wiederum eine Karte zu drehen. Sieger ist die Mannschaft, die als erste alle acht Karten abgeliefert hat.</p> <p>Dies ist das Grundspiel. Wenn es gut geklappt hat werden zwei weitere Variationen dazu angeboten:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alle Kinder erhalten einen Ball und das Spiel wird wie oben beschrieben prellend durchgeführt.</li> <li>2. Wie die erste Variation, jedoch im Biathlonprinzip, d.h., wer eine falsche Karte umgedreht hat (entsprechend einem Fehlschuss beim Biathlon), muss zur Strafe eine Bewegungsaufgabe erfüllen. Solche Bewegungsaufgaben könnten z.B. ein Slalomdribbling, ein Zielwurf oder eine Laufrunde sein.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Orientierungsfähigkeit</li> <li>o Reaktionsfähigkeit</li> <li>o Prellen</li> <li>o Blick vom geprellten Ball lösen</li> </ul> 	<p>32 Spielkarten, je 8 Buben, Damen, Könige, Asse</p> <p>2 Langbänke</p>

mungsphase werden die Spielkarten durch den Lehrer neu verteilt. Hierbei sind die Vorüberlegungen zur Gruppenbildung sehr wichtig. Bei dieser Stunde braucht man acht Mannschaften, von denen jeweils zwei Teams relativ gleiche Spielstärke haben sollten. Danach richtet sich nun auch die Einteilung. Mit Hilfe der 32 Karten sollte es nicht schwer fallen die acht Teams zu bilden. (rote Buben, schwarze Buben, rote Damen, schwarze Damen...). Die beiden folgenden Abbildungen zeigen den unterschiedlichen Wechsel, je nachdem ob man mit homogenen oder heterogenen Gruppen arbeiten möchte.

In Abbildung 1 sieht man den Wechselmodus bei heterogenen Gruppen. Hier stehen sich bei jeder Spielform neue Mannschaften gegenüber. Die Mannschaft, die vom Würfelballfeld ins Koordinationsfeld wechselt startet beim nächsten Wechsel im Mattenballfeld. Die Mannschaft, die

**Abb. 1**



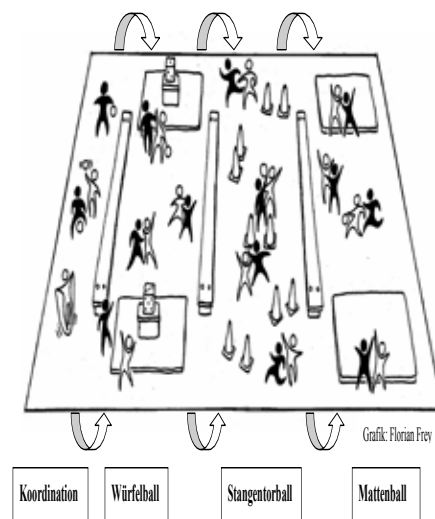
vom Stangentorball ins Mattenballfeld wechselt, startet beim nächsten Durchgang im Koordinationsfeld.

In Abbildung 2 sieht man den Wechselmodus bei homogenen Gruppen. Hier stehen sich bei jeder Spielform die gleichen, in etwa gleichstarken Mannschaften gegenüber. Bei jedem Stationswechsel starten jeweils die gleichen Teams mit einer neuen Spielform. Nach dem Mattenballspiel wechseln die Mannschaften in das Koordinationsfeld.

Für die hier dargestellte Sportstunde bevorzuge ich, wie oben erwähnt, den

Wechselmodus von Abbildung 2, da es sich hierbei um Mannschaften unterschiedlicher Leistungsstärke bezüglich der Spielfähigkeit handelt. Wobei die beiden jeweiligen Partnerteams eine relativ gleiche Spielstärke haben sollten.

**Abb. 2**



## 2. Mattenball

Spielgedanke	Voraussetzungen	Material
Zwei Mannschaften spielen gegeneinander und versuchen den Ball auf der gegnerischen Matte abzulegen. Die verteidigende Mannschaft darf die eigene Matte nicht betreten. Beim angreifenden Team darf nur das ballführende Kind die Matte betreten.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pellen</li> <li>○ Ball ablegen</li> <li>○ Fangen</li> <li>○ Passen</li> <li>○ Freilaufen</li> <li>○ Abdecken</li> <li>○ Fintieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Spielball (Softball)</li> <li>○ 2 Matten</li> </ul>



*Spielszene Mattenball*

### 3. Stangentorball

Spielgedanke	Voraussetzungen	Material
Zwei Mannschaften spielen gegeneinander und versuchen den Ball durch eines der fünf aufgestellten Tore per indirektem Zuspiel (Bodenpass) zu einem Mitspieler zu werfen. Es müssen mehr Tore auf dem Spielfeld sein als Spieler pro Mannschaft, damit Bewegung ins Spiel kommt. Sobald eine Mannschaft in Ballbesitz ist, kann sie sofort Punkte erzielen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Prellen</li> <li>○ Schlagwurf</li> <li>○ Fangen</li> <li>○ Passen</li> <li>○ Freilaufen</li> <li>○ Abdecken</li> <li>○ Fintieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Spielball (Softball)</li> <li>○ 10 Pylone (je 2 Pylone bilden ein Tor)</li> </ul>



Spielszene Stangentorball



Spielszene Würfelball

### 4. Würfelball

Spielgedanke	Voraussetzungen	Material
Zwei Mannschaften spielen gegeneinander und versuchen den Schaumgummiwürfel vom kleinen Kasten, der in der Mitte zweier Matten steht, herunterzuwerfen. Die Matten dürfen nicht betreten werden. Die Wertigkeit des Wurfes richtet sich nach der Würfelaugenanzahl, die nach dem Abwurf jeweils nach oben zeigt (4 Augen = 4 Punkte).	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Prellen</li> <li>○ Schlagwurf</li> <li>○ Fangen</li> <li>○ Passen</li> <li>○ Freilaufen</li> <li>○ Abdecken</li> <li>○ Fintieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Spielball (Softball)</li> <li>○ 2 Kästen</li> <li>○ 2 Würfel</li> <li>○ 2 Matten</li> </ul>

### 5. Koordination

Dieses Spielfeld kann sehr vielseitig eingesetzt werden. In erster Linie dient es dazu, den Kindern nach hoher Belastung eine kleine Ruhepause zu gönnen. Es werden aber auch verschiedenen Spielgeräte, wie Seile, Pedalos, Alltagsmaterialien usw. zur Verfügung gestellt, mit denen man eine Reihe von koordinativen Übungen durchführen kann. Hier einige Beispiele:





Außerdem kann man vor allem gute Spieler auch als Schiedsrichter in den anderen Spielfeldern einsetzen. Allerdings sollten die Kinder bereits daran gewöhnt sein als Spielleiter zu agieren. Also auch hier sollte der Lehrer darauf achten, wen er als Schiedsrichter einsetzt.

Ebenso ist es möglich die Kinder an der Koordinationsstation als Spielbeobachter einzusetzen. So könnten sie zum Beispiel einzelne Spieler aus anderen Mannschaften beobachten und zählen wie oft sie den Ball im Spiel erhalten haben, welcher Spieler gut abgedeckt hat oder wer sich besonders gut freigelassen hat. Hierzu könnte man einen einfachen Spielbeobachtungsbogen erstellen. Die Ergebnisse dieser Beobachtungen können dann später in einer Reflexionsphase sehr hilfreich sein und das Spielverhalten einiger Kinder bewusst machen.

### Problemfelder

Gerade wenn zwei Mannschaften im Wettkampf gegeneinander antreten kommt es immer wieder zu Auseinandersetzungen. Aussagen, wie „Ich bekomme nie den Ball“ oder „Der macht immer alles alleine“ sind an der Tagesordnung.

Durch die Einteilung in Kleingruppen von maximal 4 bis 5 Spielern kann man schon einige Probleme aus der Welt räumen. Auch die Leistungsdifferenzierung in bessere und schwächere Teams hilft gegen die oben erwähnten Probleme anzugehen. Selten tauchen Schwierigkeiten auf, wenn zwei relativ gleichstarke Mannschaften gegeneinander spielen. Gibt es jedoch große Leistungsunterschiede innerhalb einer Mannschaft, dann findet man auch immer schnell einen Sündenbock.

Wenn aber auch Maßnahmen, wie

Kleingruppen und Leistungsdifferenzierung keine Früchte tragen, dann ist es häufig hilfreich das Spielgerät zu verändern. Tauscht man den Softball gegen ein Rugby-Ei, eine Frisbee-Scheibe oder gegen ein zusammengeknotetes Handtuch aus, hat es selbst der eigensinnigste Spieler schwer erfolgreich zu sein. Somit ist auch er auf die Hilfe seiner Mitspieler angewiesen und entwickelt sich dadurch zum Mannschaftsspieler.

Ebenso hilfreich sind Veränderungen im Bereich der Spielregeln. Wenn zum Beispiel das Spielgerät zunächst dreimal innerhalb der eigenen Mannschaft gepasst werden muss, bevor man einen Punkterfolg verbuchen kann, nützt die eigene Spielstärke auch nichts mehr und die Rücksicht auf die Mitspieler wird automatisch gesteigert.

### Fazit

Wenn man regelmäßig altersgerechte Spielformen, an denen nahezu alle Kinder erfolgreich mitspielen können, anbietet, kommt man recht schnell zu beachtlichen Ergebnissen. Wichtig ist, dass die allgemeine Spielfähigkeit, vor allem bei Grundschulkindern, immer im Vordergrund steht. Die Großen Spiele aus dem Vereinssport sind hier fehl am Platze. Vielmehr sollte man darauf achten, dass man im Rahmen einer integrativen Spielerziehung ein grundlegendes Spielverständnis und Basistechniken, wie Passen, Fangen, Freilaufen... fördert. Mit diesen Grundlagen können unsere Schüler dann problemlos an allen Spielen teilnehmen. Nicht Sieg oder Niederlage, sondern die Spielfreude und das Zusammenspiel müssen im Vordergrund stehen. Ebenso wichtig ist die Bewegungszeit wenn gespielt wird. Wie oft stehen die weniger starken Spieler ihre Zeit auf dem Spielfeld ab. Sicherlich freuen sie sich, wenn ihre Mannschaft gewinnt. Sie sind aber auch sehr oft der Sündenbock, wenn ihre Mannschaft eine Niederlage erleidet. Aus diesem Grund glaube ich, dass einerseits mit dem oben beschriebenen Stationsbetrieb eine große Bewegungsintensität erreicht wird und durch die Differenzierungsmaßnahmen auch schwächeren Spielern Erfolgserlebnisse vermittelt werden. Ich habe diese Art von Spielstunden schon sehr häufig in meinen Grundschulklassen praktiziert und ich kann jedem nur empfehlen einen solchen Stationsbetrieb für Spiele einmal auszuprobieren. Auch wenn nicht alles gleich von Anfang an klappt, sollte man

sich nicht entmutigen lassen. Ein langfristiger Erfolg im Bereich einer stark verbesserten allgemeinen Spielfähigkeit wird mit der Zeit sicherlich eintreten. Vor allem, wenn man später neue Spiele einführen möchte und auf diese Spielfähigkeit zurückgreifen kann, zeigt sich, dass der eingeschlagene Weg der Richtige war.

Weitere Information beim Autor

[Delfinpeter@aol.com](mailto:Delfinpeter@aol.com)

### Literaturangaben:

Frey / Klotz, Spielen mit dem Ball, Verlag an der Ruhr 1997

Kröger / Roth, Ballschule – Ein ABC für Spielanfänger, Verlag Karl Hofmann 2002

Emrich, Armin, Spielend Handball lernen in Schule und Verein, Limpert Verlag Wiesbaden 1994