



Lehrplan

Inhaltsbereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

Pädagogische Perspektiven: Kooperieren – Wettkämpfen – Sich verständigen

Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen

- K1 die SuS kennen und verwirklichen die Spielideen und Regelungen des KIN – Ball - Spiels und verändern diese
(Ausgangspunkt vereinfachte Spielform als Basis im Sinne des Genetischen Konzeptes und der Re - konstruktion des KIN-Ball-Spiels)
- K2 die SuS nutzen spieltaktische Elemente situationsgerecht und erkennen ihre Bedeutung für gelingende Spielhandlungen
(Bsp. Geschickte Aufstellung um das aufschlagende Team; Antäuschen während des Aufschlags etc.)
- K3 die SuS zeigen im Spiel Regelverständnis, hinterfragen Regelungen und modifizieren Regelvorgaben vor dem Hintergrund erkannter Spielprobleme
(Bsp. 1x Ticken erlaubt; Spiel mit nur zwei Teams; Feldbegrenzung etc.)
- K4 die SuS bringen sich in die Grundformen des KIN – Ball - Spiels entsprechend ihren technischen und taktischen Möglichkeiten ein
(unter Einschub entsprechender Technikübungen, bsp.weise Aufschlag oder Stoßen des Balles)

Die SuS hinterfragen und modifizieren die Regeln des Kinballspiels aufgrund entstehender Spielprobleme, ohne von der zentralen Spielidee (Verhindern des Aufticken des Balles) des Zielspiels abzuweichen.

Lernaufgabe: Verändere das Spiel unter Berücksichtigung der zentralen Spielidee („Spiele den Ball so, dass die gegnerischen Teams den Ball nicht zurückspielen können.“ Alternativ: „Verhindere das Aufticken des Balles“), so dass ein für alle zufrieden stellendes Spiel aufrechterhalten wird (IOWA).

Anforderungsbereiche	Aufgabenbeispiele
AB1 Reproduzieren	Die SuS spielen das KIN-Ball-Spiel unter den veränderten vorgegebenen Spielvariablen
AB2 Zusammenhänge herstellen	Die SuS erkennen den Zusammenhang zwischen ihren taktischen und motorischen Voraussetzungen und einem für alle zufrieden stellenden Spielfluss
AB3 Verallgemeinern und reflektieren	Die SuS besprechen und bewerten die entstandenen Spielprobleme, beurteilen sie vor dem Hintergrund der eigenen Spielzufriedenheit und nutzen dies zur Veränderung und Entwicklung des weiteren Spielgeschehens



Zur kompetenzorientierten Vermittlung eines Sportspiels geeignete **Spielvermittlungskonzepte**

(A) Spielgemäßes Konzept (Dietrich)

Vereinfachung des komplexen Sportspiels unter steter Berücksichtigung der zentralen Spielidee (hier Verhindern des Auftickens des Balles).

Spielformen unter veränderten Bedingungen der

Spiel – Variablen: Spielfläche, Spieleranzahl, Spielmaterial, Spielregeln (s. Anhang)

Methodische Spielreihen: nach methodischen Grundsätzen erstellte Lernabschnitte von mehreren Spielformen, die unter taktischen Gesichtspunkten zum Zielspiel führen sollen

oder

(B) Genetisches Lehren und Lernen (Loibl)

- Schüler werden an der Regelfindung besser Regelentwicklung beteiligt
- Spieltaktik wird dem Können der SuS erweitert
- Bedeutet die Rekonstruktion eines Spiels aus seinem Ursprung heraus (= Veränderung der Spielvariablen dem Können der SuS entsprechend unter Wahrung der Spielidee des Zielspiels!!)
- Der Weg ist das Ziel: Die SuS verändern das Spiel so, dass es für alles zufrieden stellend gespielt werden kann
- Die Wege gestalten die SuS unter taktischen Gesichtspunkten mit
- Ausgangspunkte sind Spielprobleme, die von den Schülern noch nicht bewältigt werden können (z. b. drei Mannschaften, Aufschlag, Hochhalten des Balles ohne Ticken ..).



Spielfläche

Reflexionskarte Spielvariable Fläche

Regel: 21 x 21 m (Norm)

- ✘ zweigeteiltes Feld
- ✘ mit Netzabtrennung (Höhe)
- ✘ Bankabtrennung (reduzierte Höhenhilfe)
- ✘ Wände als Aus

Spielvariable Fläche



Spielregeln

Reflexionskarte Spielvariable Regeln

Regel: Stoßen oder Schlagen / kein Ticken

- ✘ 1x Ticken erlaubt
- ✘ Zeitregel (Zeitdruck herausnehmen)
- ✘ Aufschlag allein
- ✘ Aufschlagsreihenfolge festlegen
- ✘ Aufschlag zunächst von der Mitte
- ✘ Abwehraufstellung im Quadrat vorgeben

Spielvariable Regeln



Spieleranzahl

Reflexionskarte Spielvariable Spieleranzahl

Regel 3 x 4 Spieler

✘ 3 x 5

✘ 3 x 6

✘ 4 x 5

✘ 4 x 6

u. U. mit Auswechselmodus

Spielvariable Spieleranzahl



Spielmaterial

Reflexionskarte Spielvariable Material

Wettkampfball: 1,22m

✘ Luftballon (Luftmatz)

✘ Softbälle

✘ KIN-Bälle bzw. Air-Bälle
(0,60 – 1,20m)

Spielvariable Material