

REFERENT:

Dominik Genkinger



Catch me

Tuju-Forum

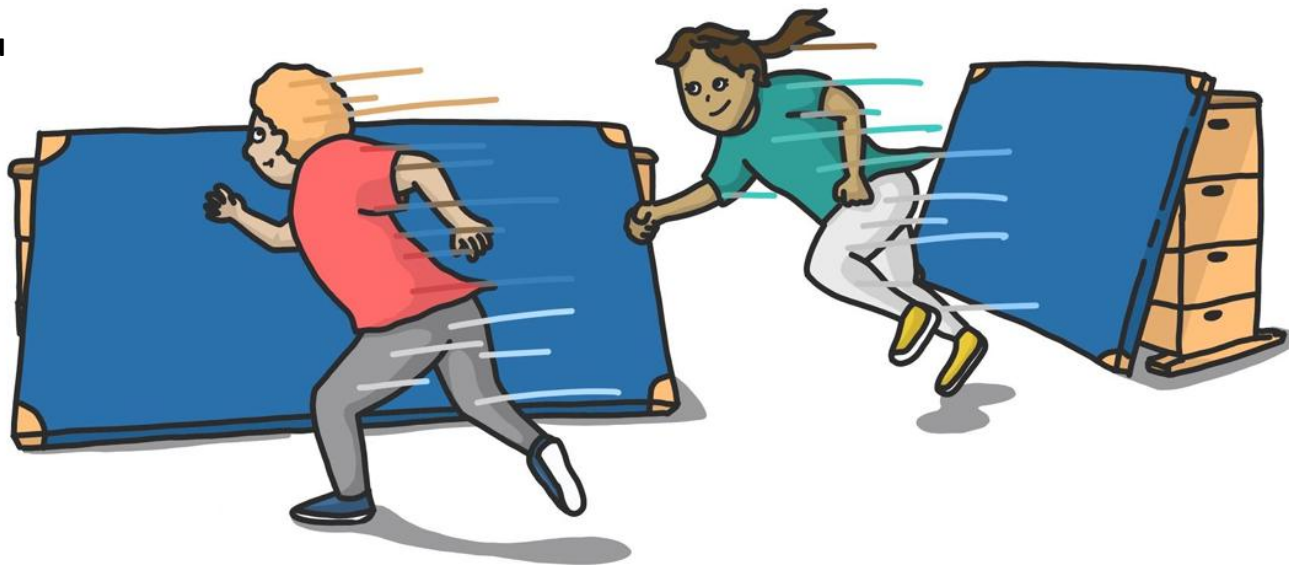
LETZTE SEITE



DOWNLOAD der Präsentation auf wimasu.de/fortbildungen



PASSWORT: tuju



ABLAUF DER FORTBILDUNG



1. Vorstellung und Einführung



2. Besondere Lösungsansätze der Reihe



3. Vorstellung der Unterrichtsreihe



4. Durchführung der Unterrichtsreihe



5. Konzept von *Time to Play*



6. Teams einteilen



7. Abschlussbesprechung

VORSTELLUNG UND EINFÜHRUNG



VORSTELLUNG



DOMINIK GENKINGER



Klassenlehrer Grundschule
2. Klasse / Vogelstangschule
Mannheim



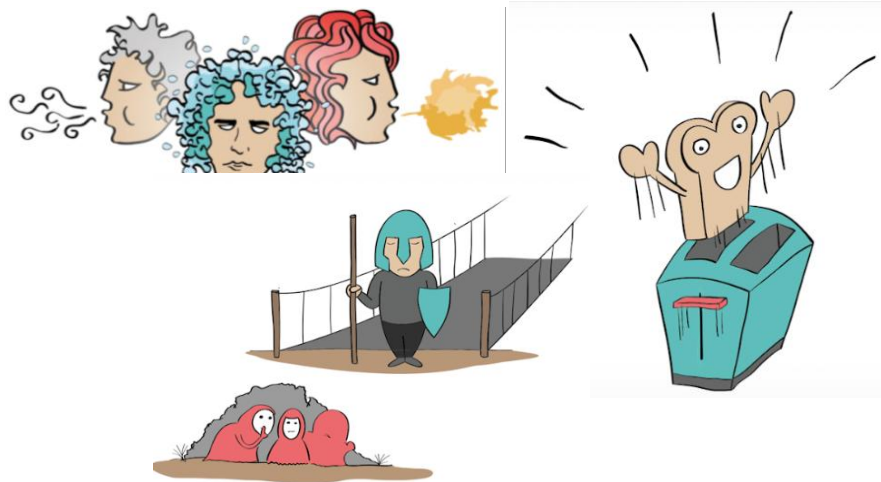
Leitung Fachbereich Sport



Familienvater

Einführung

Fangen ist seit Generationen
DAS Kinderspiel I Fangspiele
im Unterricht



„Word Chase Tag“
2019 Luke Mockridge
„Deutscher Meister im Fangen“



Einführung



Fangspiele im
Pausehof

Fangspiele im
Unterricht

Le Parkour

Hindernisfangen

Hindernisfangen
als
Wettkampfform

Besondere Lösungsansätze der Reihe „Catch me“



Besondere Lösungsansätze



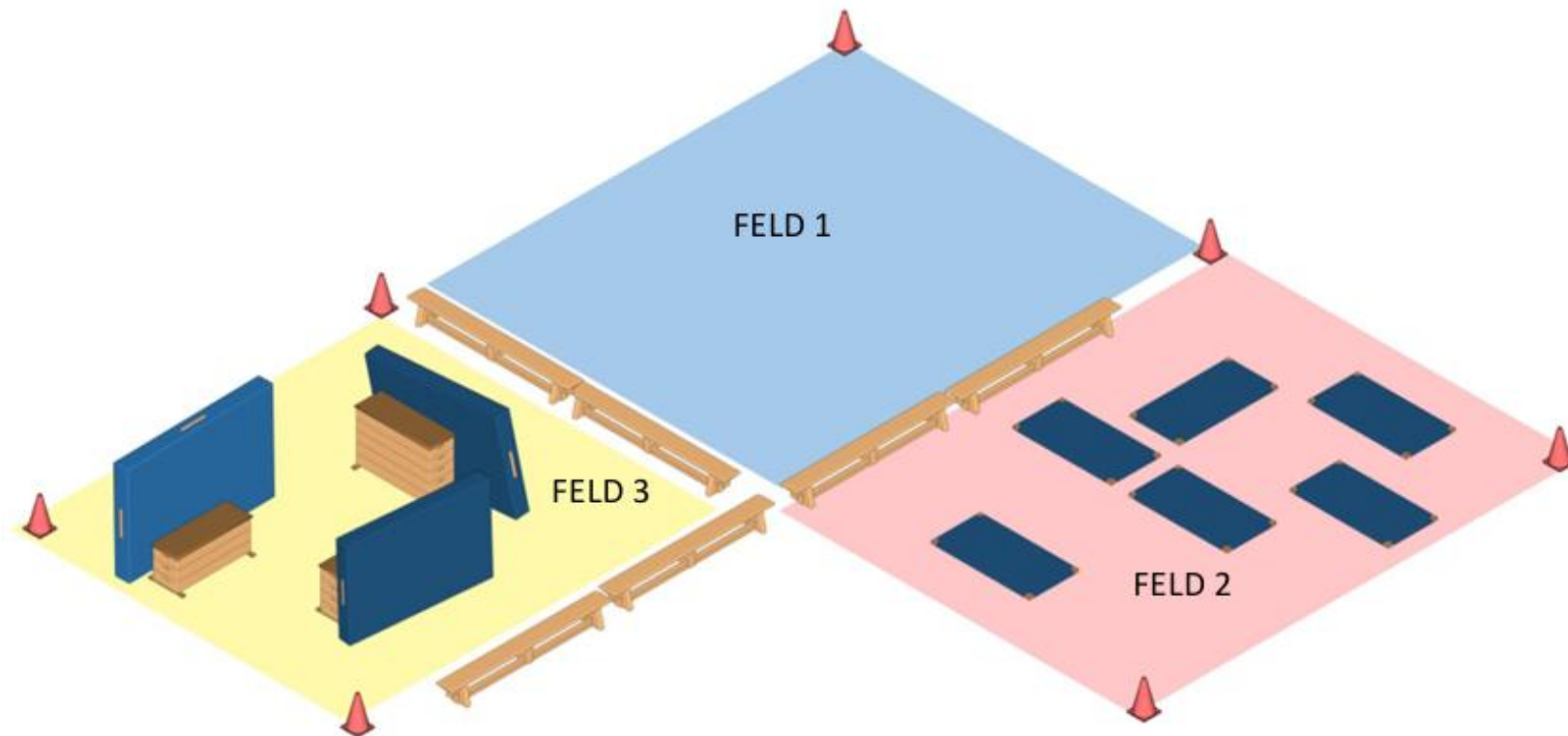
Vorstellung der Unterrichtsreihe



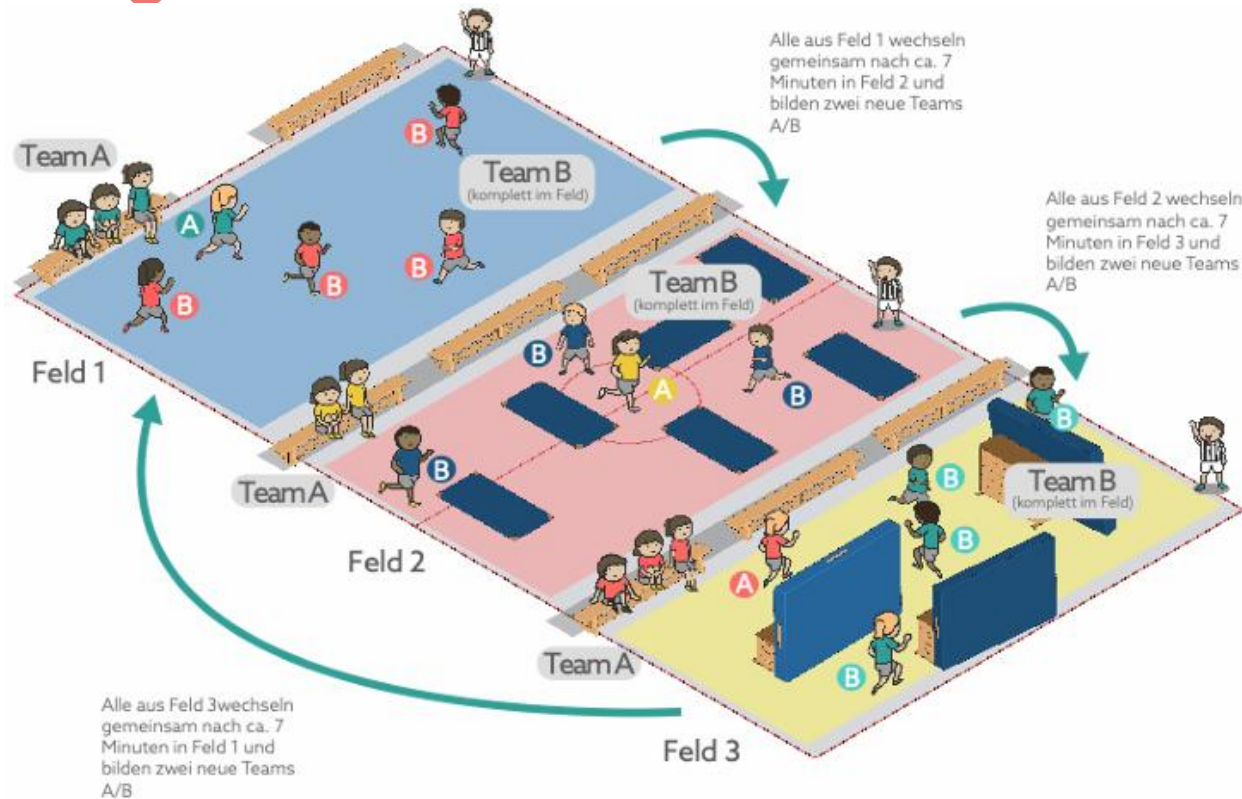
Vorstellung der Unterrichtsreihe

DS	Inhalt	Ziel	Zeit
1	Das „Fangen“ kennenlernen. Ziel der Reihe festlegen.	Fangen als Wettkampfform – Teamfangen in Form des „Minutenfangens“ auf verschiedenen Feldern durchführen	90 Min.
2	Eigene Hinderniscourts entwickeln. 1:1 Fangduelle auf dem eigenen Court.	Je nach Klassengröße 3-4 Hinderniscourts mit „sicheren“ Hindernissen aufbauen, ausprobieren und für die kommenden Stunden dokumentieren. 1:1 Fangduell-Modus kennenlernen	90 Min.
3	Zusatzregeln ausprobieren. Pro- und Handicaps. Eigene „Supermoves“ erfinden.	Fangduelle mit Pro- und Handicaps fair und unfair gestalten (Stichwort Spielbalance)	90 Min.
4	Das Turnier vorbereiten. Teams einteilen.	Turniermodus übernehmen und mit Pro- und Handicaps gestalten. Turniermodus ausprobieren und Regeln anpassen.	90 Min.
5	Gegebenenfalls Teamtrainings einbauen.	Teamtraining – Wer nutzt welche Pro- und Handicaps?	90 Min.
6	Fangturnier 4:4 oder 5:5	Das Klassenturnier durchführen. Die Unterrichtsreihe beenden.	90 Min.

Vorstellung der Unterrichtsreihe



Vorstellung der Unterrichtsreihe



Durchführung der Unterrichtsreihe



1. Stunde



MR. WIMASU ERKLÄRT

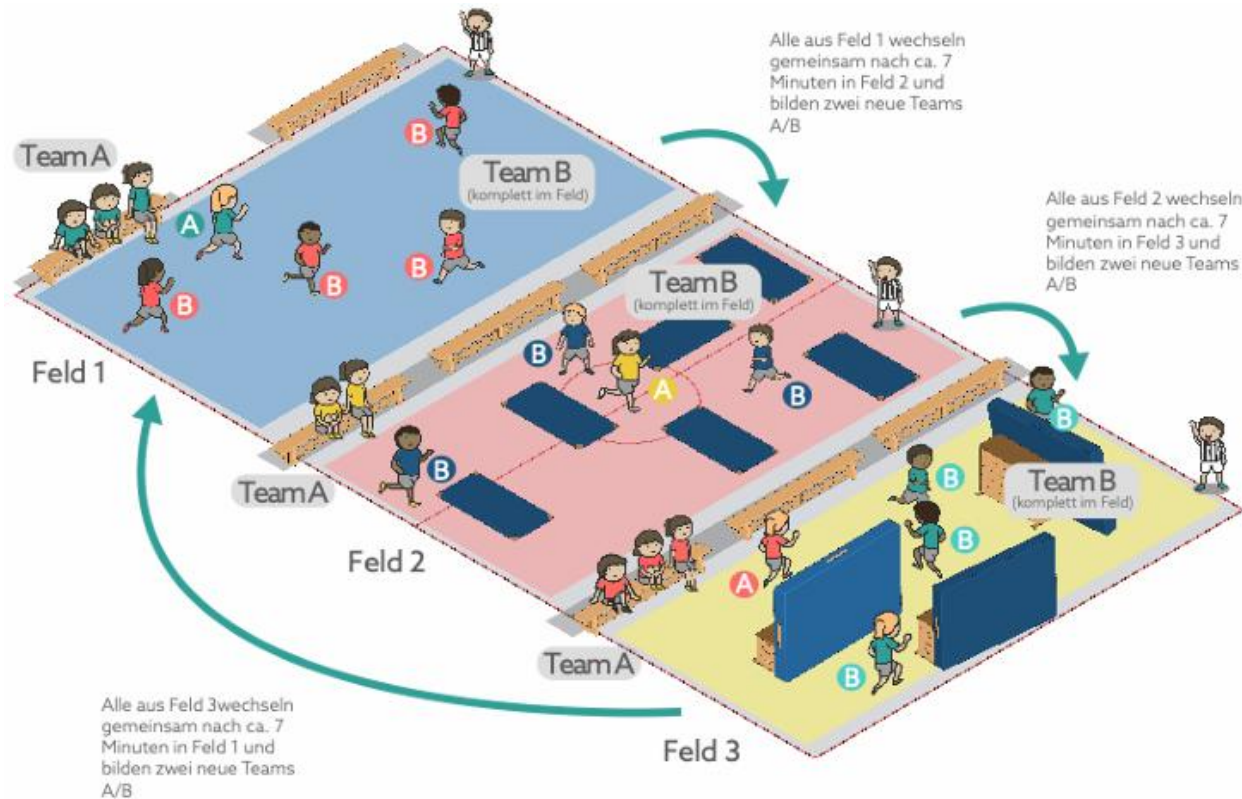
- Zwei Teams A und B
- Per Schnick-Schnack-Schnuck wird ausgelost, welches das fangende Team ist.

- Das komplette weglaufernde Team befindet sich im Feld.

- Das fangende Team schickt eine Person ins Feld. Schafft es diese, eine Person zu fangen oder ist sie müde, wird die nächste Fängerin oder der nächste Fänger aufs Feld geschickt (Abklatschen).
- Das Duell endet, wenn alle Weglaufenden gefangen sind oder ein Team länger als 3 Minuten braucht.



1. Stunde



2. Stunde



MR. WIMASU ERKLÄRT RUNDLAUF: FANGDUELL

WER?

- Zwei Personen (A und B)
- Alle anderen sitzen auf einer Bank am jeweiligen Feldrand und rücken auf (C).

START?

- Die weglauende Person (A) befindet sich im Feld.
- Die fangende Person (B) kommt von der Bank am Rand ins Feld.
- Die Person (C), die als nächstes fangen wird, hat eine Stoppuhr bzw. einen 20-Sekunden-Timer parat.
- Im Anschluss ergeben sich zwei mögliche Szenarien (S1 und S2)

WIE?

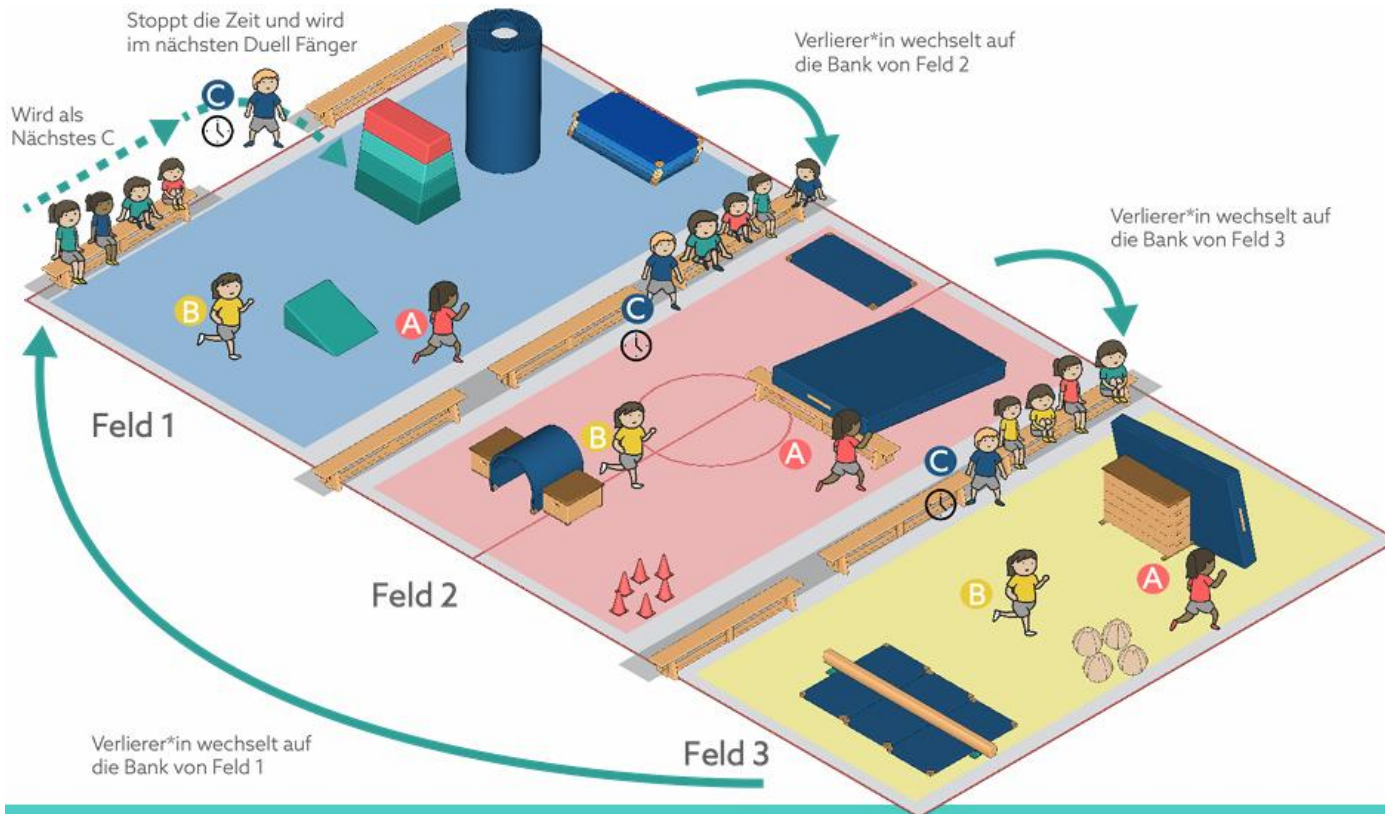
S1

- **Schafft es** die Fängerin bzw. der Fänger (B) innerhalb von 20 Sekunden die Person im Court (A) **zu fangen**, muss diese (A) das Feld verlassen und im Uhrzeigersinn auf die Bank ins andere Feld wechseln - so entsteht ein Rundlauf. Eine neue Fängerin bzw. ein neuer Fänger (C) betritt das Feld und die nächste Runde mit B als weglauende Person startet.

S2

- **Schafft es** die Fängerin bzw. der Fänger (B) **nicht**, die weglauende Person (A) innerhalb von 20 Sekunden zu fangen, kommt eine neue fangende Person (C) aufs Feld und versucht, die weglauende Person (A) zu fangen.

2. Stunde



Eigene Parcours aufbauen

Hindernisregeln

1. „Weiche“ Hindernisse!
2. Keine Stolperfallen
3. Keine „Runterfall“-Gefahr
4. „Umknick“-Gefahr vermeiden



3. Stunde



Fangende ...

dürfen nur einen Arm benutzen.



Weglaufende ...

haben einen Basketball oder Medizinball in der Hand.



Weglaufende ...

dürfen nur durch Abreißen der Flagge (Leibchen an der Hose/Flaggfootball-Gürtel) gefangen werden.



Fangende ...

dürfen eine/n Helfer*in mitnehmen, die/der sich nur auf/an einem Hindernis aufhalten darf, das die ganze Zeit berührt werden muss.



4. Stunde



MR. WIMASU ERKLÄRT

TURNIERFORM: FANGEN 1:1 in 20 Sekunden

WER?

- Zwei Personen (jeweils Team A und B)

START?

- Die weglaufende Person (Team A) befindet sich im Feld.
- Die fangende Person (Team B) kommt von der Bank ins Feld.
- Im Anschluss ergeben sich zwei mögliche Szenarien (S1 und S2)

WIE?

S1

- Schafft es die Fängerin oder der Fänger von Team B innerhalb von 20 Sekunden die weglaufende Person (Team A) im Feld zu fangen, muss sich die Person (Team A) zu ihrem Team auf die Bank setzen. Niemand bekommt einen Punkt. Anschließend kommt eine fangende Person von Team A und versucht, die auf dem Platz verbliebene Person (Team B) zu fangen usw.

WIE?

S2

PUNKTE?

ZIEL?

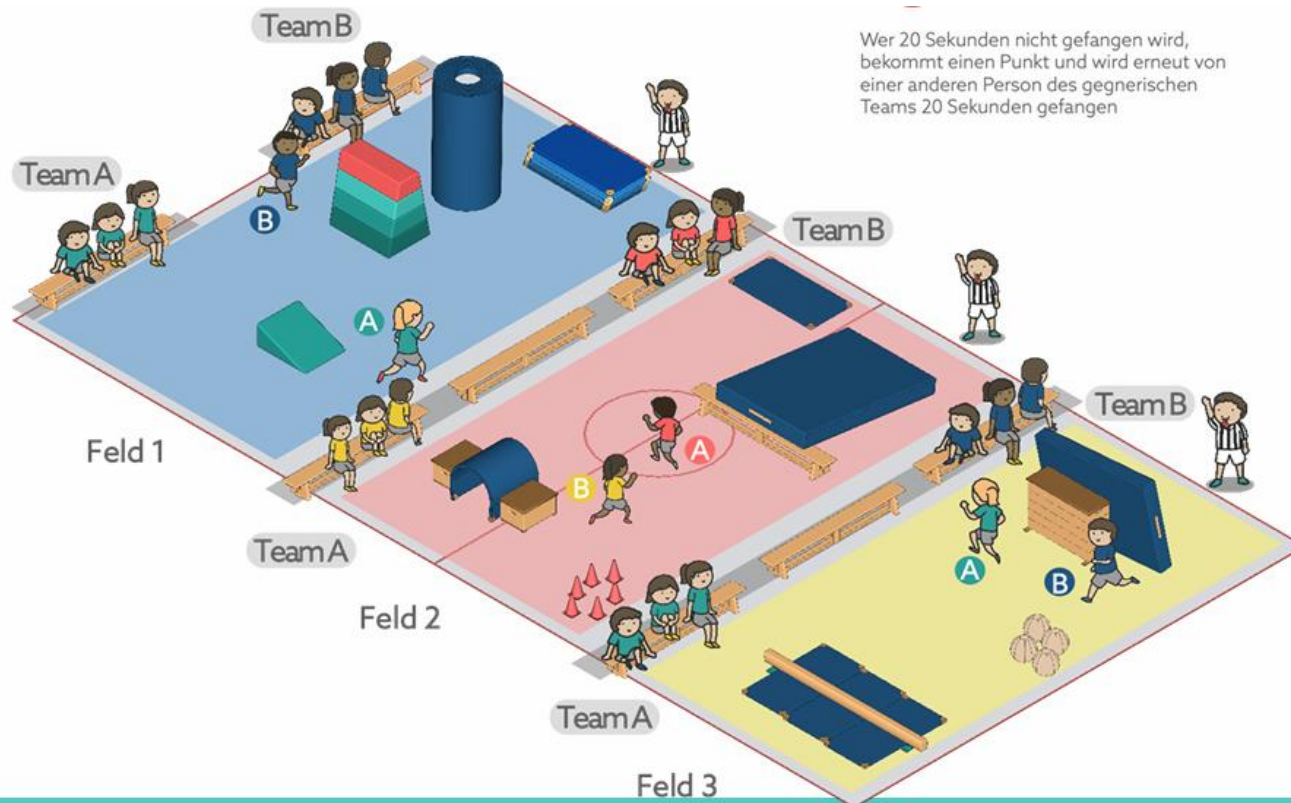
- Schafft es die fangende Person (Team B) nicht, innerhalb von 20 Sekunden die Person (Team A) im Feld zu fangen, muss sich die Person von Team B zurück zu ihrem Team auf die Bank setzen. Team A bekommt einen Punkt für das erfolgreiche Weglaufen (engl. „evasion“). Anschließend kommt eine fangende Person von Team B und versucht erneut, die auf dem Platz verbliebene Person (Team A) zu fangen usw.

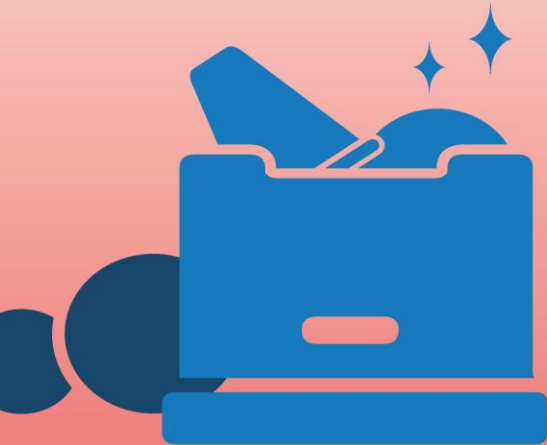
- Wer 20 Sekunden nicht gefangen wird, bekommt einen Punkt und wird erneut von einer anderen Person des gegnerischen Teams 20 Sekunden gefangen.

- Gewonnen hat das Team, das nach ca. 10 Minuten oder etwa 10 Durchgängen am meisten Punkte hat.

TIPP: Achtet darauf, dass die Übergänge schnell durchgeführt werden. So bekommen die Personen auf dem Feld keine Verschnaufpause und auch sehr schnelle Kinder können nach 2–3 Runden leichter gefangen werden.

4. Stunde





KONZEPT VON TIME TO PLAY

Ein offener, bewegungsintensiver und selbstgesteuerter Unterrichtseinstieg in
deine Sportstunden, der nicht langweilig wird.

UMFRAGE

WIE BEGINNST DU DEINE SPORTSTUNDE?



KONZEPT VON TIME TO PLAY

BEWEGUNGSZEIT VS. BEWEGUNGSLEARNZEIT

BEWEGUNGSZEIT ist im Allgemeinen die Zeit, in der sich die Schüler:innen im Unterricht bewegen.

BEWEGUNGSLEARNZEIT ist die Zeit, die von Schüler:innen **aktiv für ein themengebundenen Lernen und Bewegungen** im Sportunterricht aufgewendet wird.

4 PHASEN VON TIME TO PLAY



1. PHASE VON TIME TO PLAY

1

Umziehen und
vorbereiten

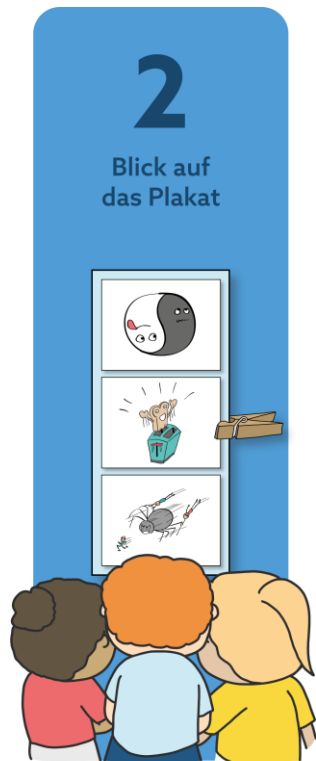


- Sind meine **Sportschuhe** fest zugeschnürt?
- Habe ich meine **Wertsachen** abgelegt oder in die Schmuckkiste gebracht?
- Habe ich meine **Haare** zusammengebunden?

EXKURS UMKLEIDEKABINE

- Päckchen in der Umkleidekabine
- Lehrkraft holt die Kinder ab – Zeit für die Lehrkraft
- Letztes Kind gibt eine kurze Meldung an die Lehrkraft

2. PHASE VON TIME TO PLAY



Sukzessive Einführung in den ersten Sportstunden

ZIELE

- Spiele selbstständig aussuchen können
- Spiele in Gang setzen können
- Spiele aufrecht erhalten können
- Spiele selbstständig spielen können
- Spiele selbstständig differenzieren können
- Aufbau eines kleinen Spielerepertoires

3. PHASE VON TIME TO PLAY

3

TIME TO PLAY!



- Schiedsrichter:in einsetzen
- Individuelle Tipps für Kinder
- Beobachtung Grob- und Feinmotorik
- Unauffällig „organisatorische Zeitfresser“ erledigen
(ohne Bewegungszeitverlust)

4. PHASE VON TIME TO PLAY

4

Gemeinsamer
Unterrichtsbeginn



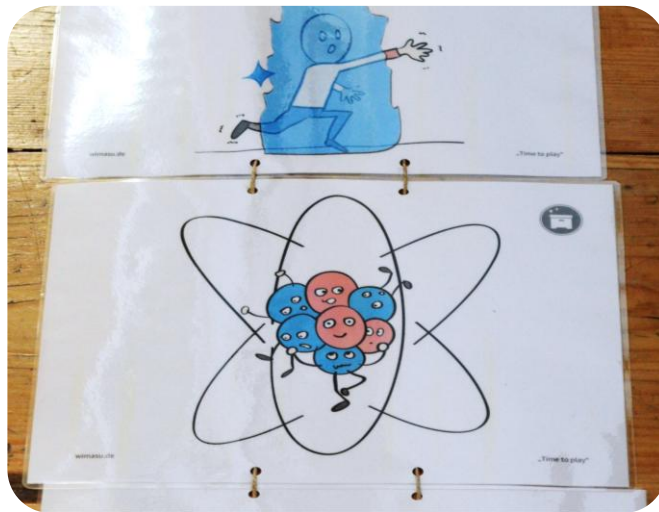
- Situativ entscheiden, wann der offene Beginn beendet wird
- Stehen größere Gerätaufbauten oder Themen an, wird *Time to Play* kurz gehalten (**ACHTUNG: Materialeinsatz**)
- Spielefundus kann verändert und jederzeit erweitert werden
- **REFLEXION AM ENDE DES SPIELS:**
Auf tretende Probleme, Regeländerungen, Stimmungsbild

TIPPS FÜR DIE ERSTELLUNG DES EIGENEN POSTERS/MAPPE

HEFTRINGE



SCHNUR

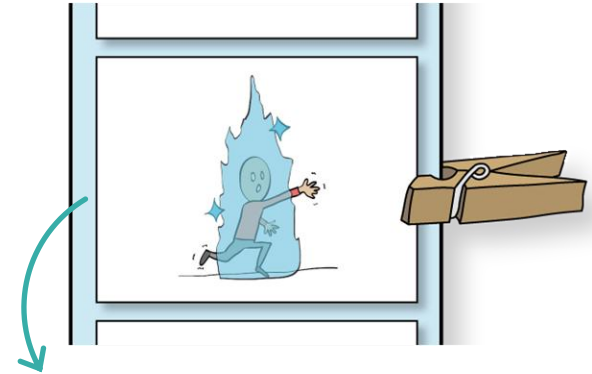


FOTOTASCHEN



EIN IDEALTYPISCHER ABLAUF EINER SPORTSTUNDE

- Kinder warten in der Umkleidekabine an ihren Plätzen
- Lehrkraft holt die Kinder ab (Umkleidecheck)
- Kind markiert mit der Klammer das Spiel
- Kinder fordern Material von Lehrkraft, bestimmen die Spieler:innenrollen und starten das Spiel
- Trödelnde Kinder orientieren sich am Plakat und spielen direkt mit
- Letztes Kind gibt der Lehrkraft Bescheid
- Sportstunde beginnt mit einem akustischen Signal



Mit einem Parteiband gekennzeichnete Fänger:innen versuchen, möglichst viele Kinder zu fangen. Diese erstarren in der Bewegung sofort zu Eiszapfen und müssen in der Bewegung auf der Stelle stehen bleiben. Durch sanftes Reiben auf Rücken und Bauch oder an den Schultern (oder einer kleinen Umarmung) können die Eiszapfen aufgetaut werden und wieder am Spiel teilnehmen.

Teams einteilen



Teams bilden im Sportunterricht

Lasst die Kinder Teams nicht wählen!
Nein, auch nicht, wenn sie es wollen!



Abwendung von sportlichen Aktivitäten
aufgrund von im Schulsport negativen
Erfahrungen

Teams bilden im Sportunterricht

Eine positive Grundstimmung als Voraussetzung für Gewinnen und Verlieren schaffen

- Das Gegeneinander muss in einer Atmosphäre des Miteinanders kultiviert werden.
- Das Gewinnen darf nicht als Machtdemonstration über die Verlierenden empfunden werden.
- Die Freude am gelungenen Spiel steht im Vordergrund und das geht nur mit fairen Teams.

Teams bilden im Sportunterricht

Voraussetzung für Spannung und Attraktivität im Wettspiel sind **von der Spielstärke vergleichbare Teams**



- Tendenzieller **Gruppenausschluss von leistungsschwächeren Kindern**
- Tendenzielle Gruppenbildung von sportstarken Kindern
- Teameinteilung durch Lehrkraft als möglicher **Konfliktauslöser** (Kinder – Kinder/Lehrkraft)
→ innerer Konflikt zu persönlichen Motiven
- **Ausgrenzungsprozesse und Boykott** des Spiels durch lustlosen Verhalten
- **Negative Persönlichkeitsentwicklung** durch Ausgrenzung möglich

GRUPPEN UND TEAMS BILDEN

Mechanismen der Teameinteilung

- Die Lehrkraft und/ oder die Kinder bilden **produktive Teams**
- Der Zufall bildet **schnelle Teams** (Spielkarten, vierfarbige Bonbons, Apps z.B. Teamshake)
- Irgendwelche (fancy) **Kriterien bilden Teams** (Shirtfarbe, etc.)
- <https://wimasu.de/teams-bilden-im-sportunterricht/>



GRUPPEN UND TEAMS BILDEN



Teams per App



Spielkarten-glück



Gemeinsamer Geburtstag



Chaos



Abzählen



Kleider-farbe



Jungen gegen Mädchen



Geburtstag



In Reihe aufstellen



Groß und Klein, alt und jung



Freund:innen spielen gegeneinander



Hausaufgabe



Namen-kärtchen



Ein Kind teilt ein, ein Kind wählt aus



Freund:innen spielen heute gemeinsam



Handicap-Karten

VIELEN DANK FÜR EURE AUFMERKSAMKEIT!



EINLADUNG ZU
WIMASU.de



LETZTE SEITE



DOWNLOAD der Präsentation auf wimasu.de/fortbildungen

PASSWORT: tuju

