

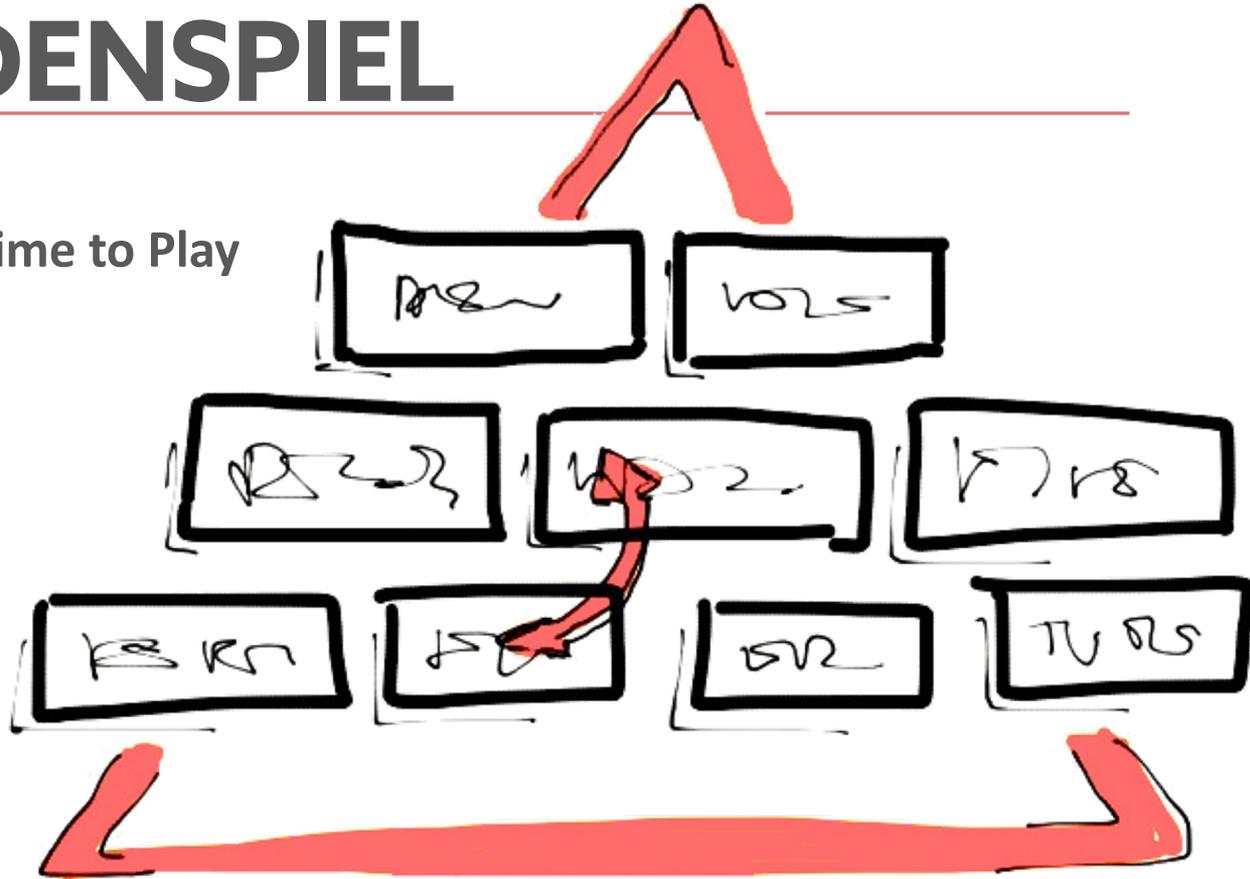


WORKSHOP PYRAMIDENSPIEL

+ Minivorstellung von Time to Play



Referent:
Janes Veit
wimasu.de





ABLAUF DES WORKSHOPS

- VORSTELLUNG 
- DENKEN IN UNTERRICHTSREIHEN 
- VORSTELLUNG DER UNTERRICHTSIDEEN 
- DURCHFÜHRUNG DER ZENTRALEN UNTERRICHTSIDEEN 
- ENTWICKLUNG EIGENER MINI-SPIELE 
- ABSCHLUSSBESPRECHUNG 



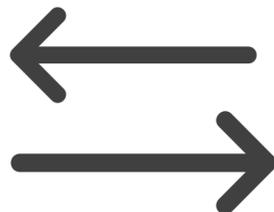


VORSTELLUNG

JANES VEIT
WIMASU



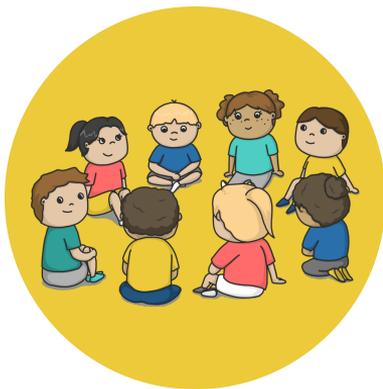
Wir machen Sportunterricht.
Unterrichtsreihen, Artikel, Materialien
seit 2015 | bunt | digital | erprobt



Lehrkraft seit 2013
Aktuell an einer Gesamtschule
Fächer – Sport/Politik/Medien

WIE BEGINNST DU DEINE SPORTSTUNDE?

1



2



3



4





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

2

Blick auf
das Plakat



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



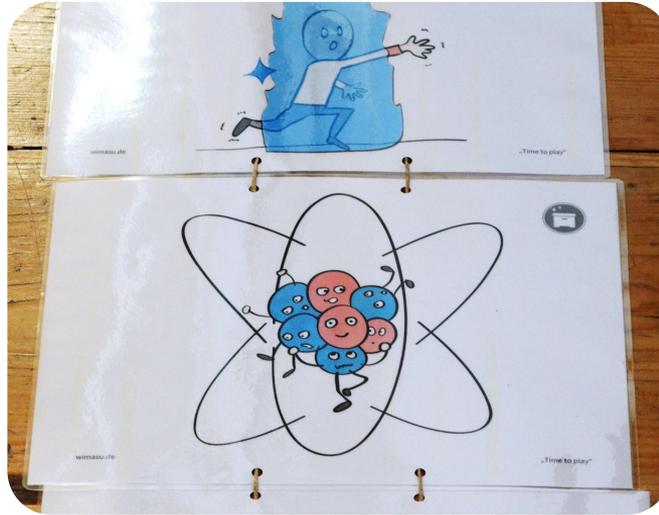
- Situativ entscheiden, wann der offene Beginn beendet wird
- Stehen größere Gerätaufbauten oder Themen an, wird *Time to Play* kurz gehalten (**ACHTUNG: Materialeinsatz**)
- Spielefundus kann verändert und jederzeit erweitert werden
- **REFLEXION AM ENDE DES SPIELS:**
Auf tretende Probleme, Regeländerungen,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

TIPPS FÜR DIE ERSTELLUNG DES EIGENEN POSTERS/MAPPE

HEFTRINGE



SCHNUR



FOTOTASCHEN





BEISPIELZIELE FÜR UNTERRICHTSREIHEN

1. Etwas präsentieren
 2. An einem Wettkampf teilnehmen
 3. Spielfähigkeit erwerben
 4. Etwas Technisches demonstrieren
 5. Die eigene Leistung verbessern
 - 6. Ein Spiel / eine Challenge entwickeln**
 7. Einen Gegenstand differenziert erfahren
- **SPAß HABEN**
 - **PROBLEME IN DER GRUPPE LÖSEN**





SCHWERPUNKT DER UNTERRICHTSREIHE

SCHWERPUNKT
GEWINNEN UND VERLIEREN

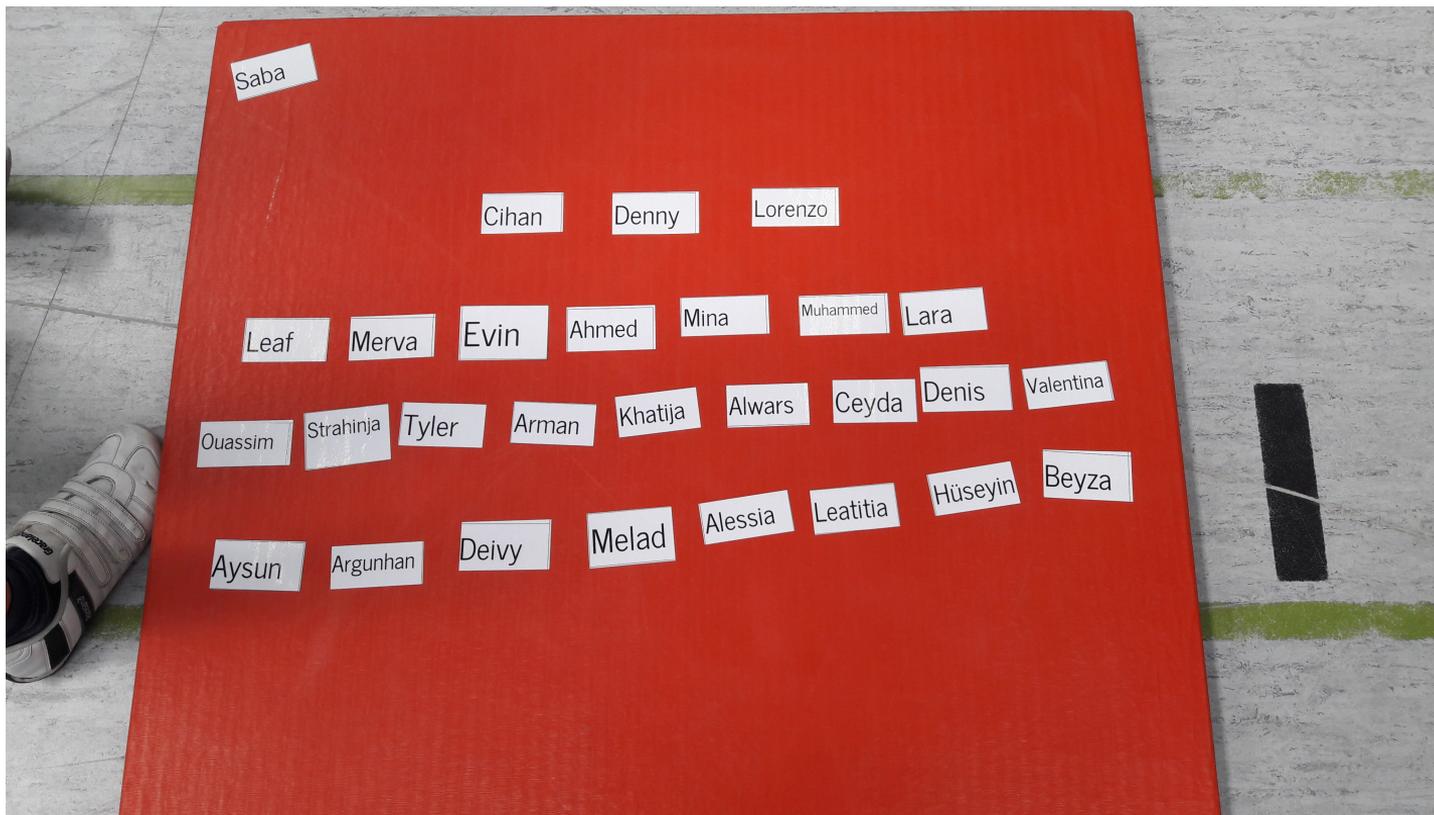


SCHWERPUNKT
EIGENE SPIELE ENTWICKELN

SCHWERPUNKT
SCHIEDSRICHTER & SCHIEDSRICHTERIN



DIE PYRAMIDE



6 SPIELAKTIONEN

Herausfordern bzw.
herausgefordert werden

Spiel sowie
Spielregeln festlegen
und
Schiedsrichter/in
suchen:

Wettspiel austragen
–
spielen

Gewinner bzw. Gewinnerin
festlegen.
Wer gewinnt, bedankt sich
per sportlich fairem
Handschlag (Handshake) für
das gute Spiel!

Die Pyramide
verändern





SPIELREGELN

 **Ziel des Spiels:** An die Pyramidenspitze gelangen!

1. Nur die eine Stufe höher platzierte Person darf herausgefordert werden.
2. Herausforderungen müssen angenommen werden!
3. Nicht zweimal hintereinander dieselbe Person herausfordern!
4. Vor und nach dem Wettkampf geben sich die Spielenden die Hand!
5. Wer gewinnt, tauscht den Platz mit der in der Pyramide höher platzierten herausgeforderten Person.
6. Jede Spielerpaarung benötigt einen **Schiedsrichter bzw. eine Schiedsrichterin!**





BEISPIELSPIELE

PYRAMIDENSPIEL

HÜTCHEN ABWERFEN



Jeder wirft 3mal von einer vereinbarten Position die aufgebauten Hütchen ab (der Partner baut immer wieder auf!).

Gewinner ist derjenige, der in der Summe der drei Würfe die meisten Treffer erzielt.

Bei Punktgleichheit gibt es „Sudden Death“.



Material: 1 großer Kasten, 4 Hütchen, 1 Ball, 1 Reifen zur Ablage des Balls

Basketballkorb. Gewinnt ist derjenige, der die meisten Treffer erzielt. Bei Punktgleichheit gibt es ein „Sudden Death“.



Material: 1 Basketball, 1 kleiner Kasten oder Reifen zum Aufbewahren des Balls

PYRAMIDENSPIEL

BLINDES EINBEIN



Gleichzeitig mit verbundenen Augen auf einem Bein stehen. Wer länger stehen bleibt gewinnt.



PYRAMIDENSPIEL

REIFEN DREHEN



Beide Partner drehen gleichzeitig einen Reifen an. Gewonnen hat derjenige, dessen Reifen länger in Bewegung bleibt.



Material: 2 Gymnastikreifen



FOKUS AUF EINE CHALLENGE ODER SPORTART

PYRAMIDENSPIEL

REIFEN DREHEN



Beide Partner drehen gleichzeitig einen Reifen an.
Gewonnen hat derjenige, dessen Reifen länger in
Bewegung bleibt.



Material: 2 Gymnastikreifen





EIGENE SPIELE ENTWICKELN



PYRAMIDENSPIEL



WIMASU

Titel:

Beschreibung:

Skizze:

Material:

Spiel von:





MÖGLICHE UNTERRICHTSREIHE RUND UM DAS PYRAMIDENSPIEL

DS	TITEL	INHALT	FOKUS
1. DS	Kleine Spiele mit Schiedsrichtern	Durchführung von kleinen, bekannten Spielen mit den Lernenden als Schiedsrichter bzw. Schiedsrichterin	Analyse des Ist-Zustands
2. DS	Auf der Suche nach dem Soll-Zustand. Produktion der Namensschilder für das Pyramidenturnier	Bearbeitung des Arbeitsblattes „Soll-Zustand“ bezüglich des Umgangs miteinander und den Schiedsrichtern bzw. Schiedsrichterinnen.	Entwicklung des Soll-Zustands.
3. DS	Kleine Spiele mit Schiedsrichtern bzw. Schiedsrichterinnen.	Durchführung von kleinen, bekannten Spielen mit den Lernenden als Schiedsrichter bzw. Schiedsrichterin	Entwicklung von Tipps – Wie kann der Soll-Zustand erreicht werden?
4. DS	Pyramidenturnier	Durchführung eines Wettkampfes mit zahlreichen Minispielen	Anwendung der Tipps und Vergleich des Ist-Soll Zustands.
Ggfs. 5. DS	Pyramidenturnier mit eigenen Spielen	Entwicklung eigener Mini-Spiele und deren Durchführung	Was macht ein gutes Mini-Spiel aus?



ENDE



Vielen Dank

für Ihre Aufmerksamkeit.



EINLADUNG ZUM WIMASU STAND

