

Kleine Spiele im Rahmen der VDLÖ Fortbildungswoche 2015: Mag. Andreas Daxböck (BSP Lehrer am Sportrealgymnasium Maria Enzersdorf)

Hinweis: Alle Bezeichnungen in den Erklärungen sind geschlechtsneutral zu verstehen.

Inhalte	Ziele	Methodische Hinweise/ Möglichkeit zur Differenzierung	Ordnungsrahmen	Zeit
Tap-snap-clap	<ul style="list-style-type: none"> - Training der Rhythmisierungsfähigkeit - Icebreaking activity - Fun 	<ul style="list-style-type: none"> - Schüler erlernen den bodyrhythm: Tap (Schüler klopfen mit einer/zwei Händen auf die eigene Brust) – snap (Schüler schnippen mit einer/zwei Händen) – clap (Schüler klatschen 1x in die Hände), dann taptap (zweimaliges auf die Brust klopfen) – snap – clap - statt dem letzten clap kann auch der Zeigefinger auf die Lippen gelegt werden und man macht einen Pst! sound - nach dem Erlernen des Rhythmus, wechselt man immer wieder zu neuen Partnern, stellt sich kurz vor und schließt die Begrüßung mit dem Bodyrhythm ab - zum Abschluss Aufstellung in 2 Kreisen (ein innerer, ein äußerer), je 2 Schüler einander zugewandt; bei jedem Abschlussclap wechselt der äußere, dann der innere, dann auch beide Kreise im Uhrzeigersinn zum nächsten bzw. sogar übernächsten Partner, ohne dabei den Rhythmus zu verlieren 	<ul style="list-style-type: none"> - zunächst Vorzeigen durch Übungsleiter - danach Partnerarbeit - danach Aufstellung in 2 parallelen Kreisen, dabei immer 2 Schüler (je einer aus dem Innen- und einer aus dem Außenkreis) einander zugewandt 	Ca. 10 min
Dreifarbenspiel in verschiedenen Varianten	<ul style="list-style-type: none"> - peripheres Sehen - Kreieren von Überzahlsituationen - Suchen und Finden des freien Mitspielers - „Abschlusstraining“ – wie score ich ohne Angst in diversen Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> - es werden 3 Teams gebildet und durch verschiedenfarbige Leibchen gekennzeichnet - je 2 Teams spielen gegen das dritte und haben so naturgemäß immer eine Überzahl an Spielern am Feld - das dritte Team versucht die Spielzüge des übermächtigen Gegners zu unterbinden - sobald ein Zuspielfehler etc. passiert bzw das dritte Team in Ballbesitz kommt, spielt nun das Team, dem der Fehler unterlaufen ist gegen die beiden anderen Teams Varianten: <ul style="list-style-type: none"> - Basketball auf mehrere Basketballkörbe - Brettball (Ball wird gegen das Basketballbrett geworfen und soll von einem Mitspieler gefangen werden können) - die großen Zehn (10x Passen innerhalb des Teams ohne Interception des Gegners – mit Handball/Basketball/Fußball/Football) 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiel in 3 Teams, wobei die Teamzusammensetzung ständig wechselt 	Ca. 20 min

Kleine Spiele im Rahmen der VDLÖ Fortbildungswoche 2015: Mag. Andreas Daxböck (BSP Lehrer am Sportrealgymnasium Maria Enzersdorf)

Hinweis: Alle Bezeichnungen in den Erklärungen sind geschlechtsneutral zu verstehen.

<p>Tschoukball „schulgerecht serviert“</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Schulung des peripheren Sehens - Schulung der Umstellungsfähigkeit - Kreieren ständig neuer Spielsituation durch Spielerwechsel 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Teams spielen gegeneinander - Ziel ist es, sich einen Softball/Handball/u.U. auch Tennisball zuzupassen und sich dabei der Grundlinie des Gegners zu nähern; fällt der Ball zu Boden, Ballverlust; in der Nähe der Grundlinie soll der Spielball Boden auf so gegen die Wand geworfen werden, dass der von der Wand zurückspringende Ball hinter der Grundlinie aufkommt, ohne dass ihn die verteidigende Mannschaft fangen kann; gelingt das, Punkt für die angreifende Mannschaft; gelingt das nicht, Gegenangriff Varianten: <ul style="list-style-type: none"> - Abtupfen des Gegners (dieser muss dann einen Liegestütz machen) um zu viele Zweikampfsituationen zu vermeiden - der Spieler, der einen Punkt scort, wechselt zum gegnerischen Team - ein Spieler ist Joker, d.h. er spielt immer bei der Mannschaft, die gerade Ballbesitz hat 	<ul style="list-style-type: none"> - Teamwettkampf - wechselnde Spielerzahl durch Wechsel der scorenden Spieler 	<p>Ca 15 min</p>
<p>Fußball auf „lebende Tore“</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Schulung der situationsspezifischen Reagierens (Antizipation, Umstellungsfähigkeit) - Schulung des Verschiebens bzw. des Umschaltspieles von Angriff und Verteidigung 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Teams spielen gegeneinander Fußball - Ziel ist es, den Ball in die Nähe der gegnerischen Grundlinie zu passen bzw. zu dribbeln; dort gibt es allerdings kein fixes Tor, sondern zwei Mitspieler müssen spontan durch Handfassung ein Tor bilden, durch welches der Ball geschossen werden muss; dieses Tor kann entlang der gesamten Grundlinie – je nach Bedarf – von jedem x-beliebigen Spielerpärchen gebildet werden 	<ul style="list-style-type: none"> - Teamwettkampf mit sich ständig ändernden Anforderungen 	<p>Ca. 15 min</p>
<p>Reifenbasketball</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Schulung des Freilaufens und des „Gehens in den freien Lauf“ 	<ul style="list-style-type: none"> - je 2 Teams spielen gegeneinander Basketball, wobei allerdings immer 2 Mitspieler ein Pärchen bilden; einer der Spieler steht dabei in einem Reifen, der vom Partner gehalten wird; bewegt sich der Spieler, muss sein Partner so mitlaufen, dass dieser den Reifen nicht berührt; passiert das, Liegestütz für beide!; der Basketball darf nur vom Spieler im Reifen gespielt werden! 	<ul style="list-style-type: none"> - Teamwettspiel 	<p>Ca. 15 min</p>