

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Sport

Titel: Hinkebock und Hüpfkästchen - Sprungspiele für drinnen und draußen (24 S.)

Produkthinweis zur »Kreativen Ideenbörse Grundschule«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Grundschule« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen neue Unterrichtsideen zu aktuellen Themen – abgestimmt auf die neuesten Lehr- bzw. Bildungspläne und Rahmenrichtlinien – für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

Die Kreativen Ideenbörsen Grundschule bieten Ihnen praxiserprobte Unterrichtsideen für Jahrgangsstufe 1 bis 4 mit vielfältigen Materialien und Kopiervorlagen: z.B. Arbeitsblätter, Bastelanleitungen, Liedern, Farbvorlagen u.v.m.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/grundschule.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

www.edidact.de | www.mgo-fachverlage.de


5.2.3 „Hinkebock“ und „Hüpfkästchen“ – Sprungspiele für drinnen und draußen

Sabine Karoß

Lernziele:

Die Schüler sollen

- ihre Sprungkraft mit „Spielplatzspielen“ schulen,
- die Rhythmisierungsfähigkeit beim Springen verbessern,
- in kleinen Gruppen gemeinsam spielen,
- Regeln vereinbaren und beachten.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p>1. Hinführung</p> <p>Rhythmisches Springen in Bahnen – drinnen</p> <p>Die Schüler bewegen sich um die Gerätehaufen herum. Die Lehrkraft sagt jeweils die Fortbewegungsart an. Auf ein Signal hin finden sich an jedem Haufen gleich viele Schüler und führen dort eine Aufgabe aus, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „<i>Fasst durch zum Kreis (um den Haufen herum) und stellt euch auf ein Bein.</i>“ • „<i>Legt euch auf den Rücken und bringt die Beine hinter dem Kopf auf den Boden. Hebt die Beine dann in die Kerze und rollt langsam zurück auf den Rücken.</i>“ • „<i>Legt euch nebeneinander auf den Bauch und rollt gleichzeitig über den Rücken wieder auf den Bauch und zurück.</i>“ • „<i>Legt euch nebeneinander in der „kleinen Brücke“ (Rückenlage, Füße aufgestellt, Gesäß anheben, bis eine Linie von Knie bis Schulter entsteht) auf den Boden. Der Erste kriecht unter allen Brücken hindurch und legt sich hinten wieder in der Brücke an die Reihe an. Dann kriechen der Zweite, der Dritte usw. unter allen Brücken durch.</i>“ 	<p>Die im Folgenden vorzustellenden Sprungspiele gehören zu den „klassischen“ Spielplatzspielen. Je nach Region (oder sogar Stadtteil) werden die gleichen Spiele anders bezeichnet oder sind in verschiedenen Variationen bekannt. Gespielt werden sie auch auf Spielplätzen meist in kleinen Gruppen. Denn: Werden die Gruppen zu groß, sind die Wartezeiten zu lang. Auch die Regeln sind oft ganz unterschiedlich. Es gilt dann festzustellen, mit welchen Regeln die Schüler ein bestimmtes Sprungspiel kennen, um sie entweder zu übernehmen oder dem Lernziel anzupassen.</p> <p>Die benötigten Geräte und Materialien für die sechs Sprungbahnen werden von der Lehrkraft in sechs Haufen auf dem Hallenboden verteilt. Die Lehrkraft verteilt die Geräte so, dass die jeweilige Sprungbahn an Ort und Stelle aufgebaut werden kann.</p> <p> insgesamt benötigte Geräte und Materialien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 24 Reifen (10 rote, 8 blaue, 6 gelbe) • 24 Teppichfliesen (12 rote, 9 blaue, 3 gelbe) • 20 Seile (9 rote, 7 blaue, 4 gelbe) <p>Hinweis: rot = linker Fuß blau = rechter Fuß gelb = beide Füße</p>

5.2.3 „Hinkebock“ und „Hüpfkästchen“

Nach der letzten Aufgabe bleiben die Schüler in der entstandenen Gruppe an diesem Haufen zusammen.



Jede Gruppe erhält nun von der Lehrkraft eine Aufbaukarte für ihre Sprungbahn.

Sind die Sprungbahnen aufgebaut, springen die Gruppen gemäß den Anweisungen auf den Aufbaukarten durch die Bahnen.

Sie üben so lange an ihrer Bahn, bis alle Gruppenmitglieder die Bahn fehlerfrei und möglichst flüssig durchspringen können.



Vor dem Wechsel zu einer neuen Bahn können die Bahnen auch von der anderen Seite durchsprungen werden: Dies erfordert von den Schülern bereits hier das Erkennen und Umstellen auf einen anderen Rhythmus.

Auch hier üben die Schüler, bis sie die Bahn fehlerfrei und möglichst flüssig durchspringen.

Der Wechsel zu einer anderen Station erfolgt nach einer angemessenen Übungszeit an der Station, an der die Schüler üben.

Wurden alle Stationen durchsprungen, erhalten die Schüler an ihrer „eigenen“ Station die Möglichkeit, ein Sprungspiel zu entwickeln.

Sprungbahnvariationen = Sprungspiele

Dafür dürfen die Schüler die Geräte und Materialien umlegen.

Zusätzlich erhält jede Gruppe ein Wurfmaterial ohne Rücksprungkraft.

Die Schüler müssen das Wurfmaterial nicht notwendigerweise in die Entwicklung des Sprungspiels einbeziehen.



**Jede Gruppe kann ihr Spiel schriftlich und bildlich festhalten, so dass auch die anderen Gruppen die entwickelten Spiele spielen können.



Aufbauarten Sprungbahnen 5.2.3/M 1 bis M 6
Stehen nicht ausreichend Geräte und Materialien in diesen drei Farben zu Verfügung, können die Bahnen auch mit jeweils anderen Farben bestückt werden. Allerdings sind dann entsprechende Informationen auf den Aufbaukarten an jeder Bahn notwendig.



Die Schüler können sich gegenseitig unterstützen, indem die jeweils nicht springenden Schüler die Aufgabe für den Springer laut mitsprechen, z.B. „rechts – rechts – links ...“

Gegebenenfalls kann die Lehrkraft die Schüler bei der sprachlichen Bewegungskbegleitung unterstützen, indem z.B. alle Gruppenmitglieder ihren Sprungrhythmus einmal laut für alle sprechen.

Die Dauer des Übens an einer Station kann von der Lehrkraft durch genaue Beobachtung der Schüler entschieden werden. Dafür sucht sie sich eine Position in der Halle, von der aus sie alle Gruppen im Blick hat.


Die Raumform, in die die Materialien und Geräte gelegt werden, ist den Schülern freigestellt.



pro Gruppe 1 Bohnensäckchen (oder Kieselstein, Footbag etc.)



Sprungbahnvariation = Sprungspiel 5.2.3/M 7

<p>2. Erarbeitung</p> <p>Die Erarbeitung der klassischen Sprungspiele im Rahmen der Spielplatzspiele kann auf zwei Wegen erfolgen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft fragt die Schüler, welche(s) Sprungspiel(e) sie zurzeit spielen und leitet von dort dann über zu einigen Variationen. • Die Lehrkraft wählt einige Sprungspiele aus, die jeweils in Schülergruppen gespielt werden, und lässt die Gruppen dann anhand von Bewegungsaufgaben Variationen entwickeln. <p>Im Folgenden werden verschiedene Sprungspiele vorgestellt.</p> <p>Zunächst wird immer die klassische Spielform beschrieben, dann folgen Anregungen für das Finden oder Spielen von Varianten.</p> <p>Sprungspiele = Spielplatzspiele – draußen</p> <p>Vorweg einige Hinweise:</p> <p>Spielfeldmarkierungen</p> <p>Die Markierungen für die Sprungspiele müssen je nach Untergrund auf verschiedene Art und Weise vorgenommen werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf sandigem Untergrund werden mit dem Schuhabsatz oder einem Stock die notwendigen Linien in den Boden geritzt. • Auf Steinplatten oder Asphalt werden die notwendigen Linien mit einem „Mal“-Stein oder einer Straßenkreide gemalt. <p>Wer fängt an?</p> <p>Abzählreime können immer dann eingesetzt werden, wenn sich die Gruppenmitglieder nicht einig werden können, wer mit dem Springen beginnen darf.</p> <p>Wurfobjekt</p> <p>Jeder Springer sucht sich einen „guten“ Stein: Er sollte flach sein, dann rollt er nach dem Wurf nicht so leicht weiter.</p> <p>Wechselregeln</p> <p>Grundsätzlich kommt der nächste Springer immer dann an die Reihe, wenn der vorherige einen Fehler macht, d.h.</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Spielfeldmarkierungen berührt, • den Stein in ein falsches Feld oder auf eine der Linien wirft, • in ein falsches Feld springt. 	<p style="text-align: center; font-size: 2em; opacity: 0.3; transform: rotate(-45deg);">VORSCHAU</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 20px;">  <p>Unter dem Stichwort „Abzählreim“ lässt sich bei www.wikipedia.org eine kurze Erklärung finden sowie Beispiele für Reime aus verschiedenen Regionen Deutschlands. Des Weiteren gibt es Verweise zu weiteren Webseiten mit Abzählreimen.</p> </div> <p style="margin-top: 20px;">Bei manchen Spielvarianten darf der Springer dreimal versuchen, das Wurfobjekt in das richtige Feld zu werfen.</p>
--	--

5.2 Springen

5.2.3 „Hinkebock“ und „Hüpfkästchen“

Weitere Regeln bzw. Varianten dieser Grundregeln werden bei der Beschreibung des Sprungspiels erläutert.

Spiel 1: Himmel und Hölle

Vier Spielfeldvarianten werden vorgestellt. Die Grundregeln sind jedoch für alle gleich:

- Der Stein wird vor dem ersten Feld auf den Boden gelegt (bei Variante 4 in das Feld „Erde“) und mit jedem Sprung weitergestoßen, am besten ins nächste Feld.
- Weder der Stein noch der Springer dürfen die Feldlinien berühren.
- Das Feld „Hölle“ muss übersprungen werden und auch der Stein darf nicht darin landen.
- Gesprungen wird auf einem Bein.



Sprungvariationen:

- auf dem anderen Bein springen
- auf beiden Beinen springen
- mit gekreuzten Beinen springen

Weitere Variationen:

- Wird einbeinig gesprungen, darf sich der Springer im „Himmel“ auf beiden Beinen ausruhen.
- Wer fehlerfrei gesprungen ist, darf ein beliebiges Feld durchkreuzen (Stock oder Kreide). Jetzt darf weder ein Springer noch ein Stein dieses Feld berühren.

Spiel 2: Woche

Die Grundregeln dieses Spiels sind schnell erklärt:

- Der Stein wird in das erste Feld geworfen („Montag“). Dieses wird übersprungen. Auf dem Rückweg wird der Stein wieder aufgehoben (vom Feld „Dienstag“ aus).
- *„Springe von ‚Montag‘ bis ‚Sonntag‘ und über ‚Mittwoch‘, ‚Dienstag‘ und ‚Montag‘ wieder zurück.“*
- *„Springe mit beiden Beinen.“*
- *„War der erste Durchgang erfolgreich, wird der Stein im nächsten Durchgang dann in das nächste Feld (‚Dienstag‘) geworfen.“*



Sprungvariationen:

- auf dem einen Bein springen
- auf dem anderen Bein springen
- mit gekreuzten Beinen springen
- *„Springe gleichzeitig in die Felder ‚Donnerstag‘ und ‚Freitag‘ (Grätschsprung)“*

Weitere Variationen:

- Wird einbeinig gesprungen, darf sich der Springer am „Sonntag“ auf beiden Beinen ausruhen.
- *„Wie verändert sich das Spiel, wenn ihr statt der Wochentage die Monatsnamen einsetzt?“*
- *„Was könnt ihr noch für Begriffe einsetzen?“*



Spielfeldvariationen „Himmel und Hölle“
5.2.3/M 8 bis M 11



Woche 5.2.3/M 12