

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

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

Thema: Sport

Titel: Verfolgen, fliehen, ausweichen - Voraussetzungen für Fangspiele entwickeln (6 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

3.2.1 Verfolgen, fliehen, ausweichen – Voraussetzungen für Fangspiele entwickeln

Sabine Karoß

Lernziele:

Die Schüler sollen

- sich schnell im Raum orientieren,
- freie Räume sehen und sich dorthin bewegen, ohne mit anderen Schülern zusammenzustoßen,
- immer wieder Rollenwechsel vornehmen können: verfolgen, fliehen, ausweichen,
- sich an Spielfeldgrenzen halten.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p>1. Hinführung</p> <p>Raum frei? Ich komme!</p> <p>Die Schüler bewegen sich in einem begrenzten Raum (Volleyballfeld). Sie achten den persönlichen Raum der anderen Schüler, d.h., sie stoßen mit niemandem zusammen und finden ihren eigenen Weg durch den Raum.</p> <p> Das Bewegungstempo (langsam, schnell) und die Fortbewegungsart (gehen, laufen, hüpfen, galoppieren) können verändert werden. Des Weiteren können Signale für Aktivitäten vereinbart werden (Stopp, Richtungswechsel, eine bestimmte Position einnehmen).</p> <p>** Eine Eingrenzung auf die Benutzung der Hallenlinien erlaubt weniger Wahl und fordert mehr Beobachtung und Vorausplanung von den Schülern.</p> <p>Im Folgenden wird der Bewegungsraum immer weiter eingengt und wieder geöffnet.</p> <p><i>„Wie kannst du einen Weg im Raum finden, auch wenn immer weniger Platz ist? Was kannst du machen, wenn dir jemand entgegenkommt?“</i></p> <p>Die Raumsuche wird durch „Hindernisse“ erschwert.</p> <p>Drum herum – ohne anzustoßen!</p> <p>Alle Jungen stehen in einer Hallenhälfte. Die Mädchen laufen um die Jungen herum, ohne sie oder andere Mäd-</p>	<p> Als Einengungen bieten sich die Linien des Volleyballfelds an (3 m-Linie, Grundlinie, 3 m-Linie). Die Lehrkraft steht jeweils mit ausgebreiteten Armen auf diesen Begrenzungslinien.</p>

3.2.1 Verfolgen, fliehen, ausweichen

<p>chen zu berühren. Auf ein Signal hin bleiben die Mädchen stehen und die Jungen laufen um die Mädchen herum.</p>	 Das Signal kann mit dem Körper (klatschen, „ploppen“, stampfen etc.) oder mit einem Instrument (Klanghölzer, Klangstäbe, Triangel etc.) erzeugt werden.
<p>2. Erarbeitung</p> <p>Richtungswechsel</p> <p>Alle Schüler bewegen sich im Volleyballfeld. Auf ein akustisches Signal hin erfolgt so schnell wie möglich ein Richtungswechsel. Nicht vergessen: den persönlichen Raum der anderen Schüler achten und mit niemandem zusammenstoßen!</p> <p> Die Schüler finden sich zu Paaren zusammen.</p> <p>Immer dranbleiben! – 1. Version</p> <p>Die Partner stellen sich hintereinander auf. Der Vordermann sucht sich einen Weg durch den Raum. Der Hintermann bleibt ihm „dicht auf den Fersen“. Beide Partner achten den persönlichen Raum der anderen Paare.</p> <p> * Ein niedriges Bewegungstempo (gehen) erleichtert die Aufgabe des Verfolgens. Auch eine Verbindung der Partner über ein Seil oder ein Parteiband reduziert die Aufgabenschwierigkeit. ** Ein erhöhtes Bewegungstempo (laufen) erschwert das Verfolgen des Vordermanns, denn gleichzeitig ist ja auch immer der Raum zu beobachten.</p> <p>Auf ein akustisches Signal hin bleiben die Paare stehen, drehen sich um (halbe Drehung) und wechseln die Rollen: Der Hintermann wird Vordermann und sucht sich seinen Weg durch den Raum.</p> <p>Immer dranbleiben! – 2. Version</p> <p>Der Vordermann versucht, sich so schnell wie möglich zu bewegen und der Hintermann versucht dranzubleiben. Alle achten den persönlichen Raum der anderen.</p> <p> Auf ein akustisches Signal hin werden sofort die Rollen gewechselt.</p>	<p> Die Paarfindung kann z.B. nach Kleidungsfarben erfolgen.</p> <p> Es kann hilfreich sein, diese Aufgabe zunächst in Bahnen durchzuführen (z.B. von Volleyball-Grundlinie bis Volleyball-Grundlinie): Die Partner stehen mit einem festgelegten Abstand (z.B. 10 Mäuseschritte (Fuß vor Fuß-Gehen)) hintereinander und auf ein Signal verfolgt der Hintermann den Vordermann bis zu einer festgelegten Markierung (Volleyball-Grundlinie). Ein Signal kann bestimmen, wann der Hintermann den Vordermann verfolgen darf.</p>