

Text zu den Stationskarten „Volley-Wettkampf in der Grundschule“

Intention und Zielsetzung: Ziel der Unterrichtseinheit ist das Kennenlernen von Mannschaftswettkämpfen in der Sportart Volleyball.

- Inhaltsfeld: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
- Inhaltsbereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele
- Methodenkompetenz: Stationskarten verstehen, die Aufgabe selbstständig umsetzen und das Ergebnis auswerten

Zielgruppe: Die Stationskarten können in der 3. oder 4. Jahrgangsstufe verwendet werden.

Einordnung in die Unterrichtsreihe: Die Verwendung dieser Stationskarten könnte in der 2. UE der Unterrichtsreihe Volleyball erfolgen. Mit den Schülerinnen und Schülern sollten in der 1. UE (oder in Sportstunden zuvor) folgende Lernbereiche thematisiert worden sein:

kognitiv:

- Was bedeutet volley spielen?
- Wie können die verschiedenen Materialien (Indiaca, Luftballon, Wasserball) am besten volley gespielt werden?
- Was ist wichtig beim Pritschen des Volleyballs?
- Wie funktioniert ein Stationsbetrieb?

motorisch:

- alleine mit den Materialien volley spielen können
- den Volleyball nach eigenem Anwurf (Schockwurf) über das Netz pritschen
- einen vom Partner gepritschten Ball fangen

sozial-affektiv:

- mit verschiedenen Kindern der Klasse gemeinsam spielen können

benötigtes Material: 3 Luftballons, 4 Wasserbälle, 4 Indiaca oder Federbälle, 4 Volleybälle, Absperrband oder Zauberschnur, 4 Stationskarten, 4 Ergebniskarten, 4 Stifte, Klebeband, Kastenteile oder Bänke als Ballbehälter.

Aufbau der Halle

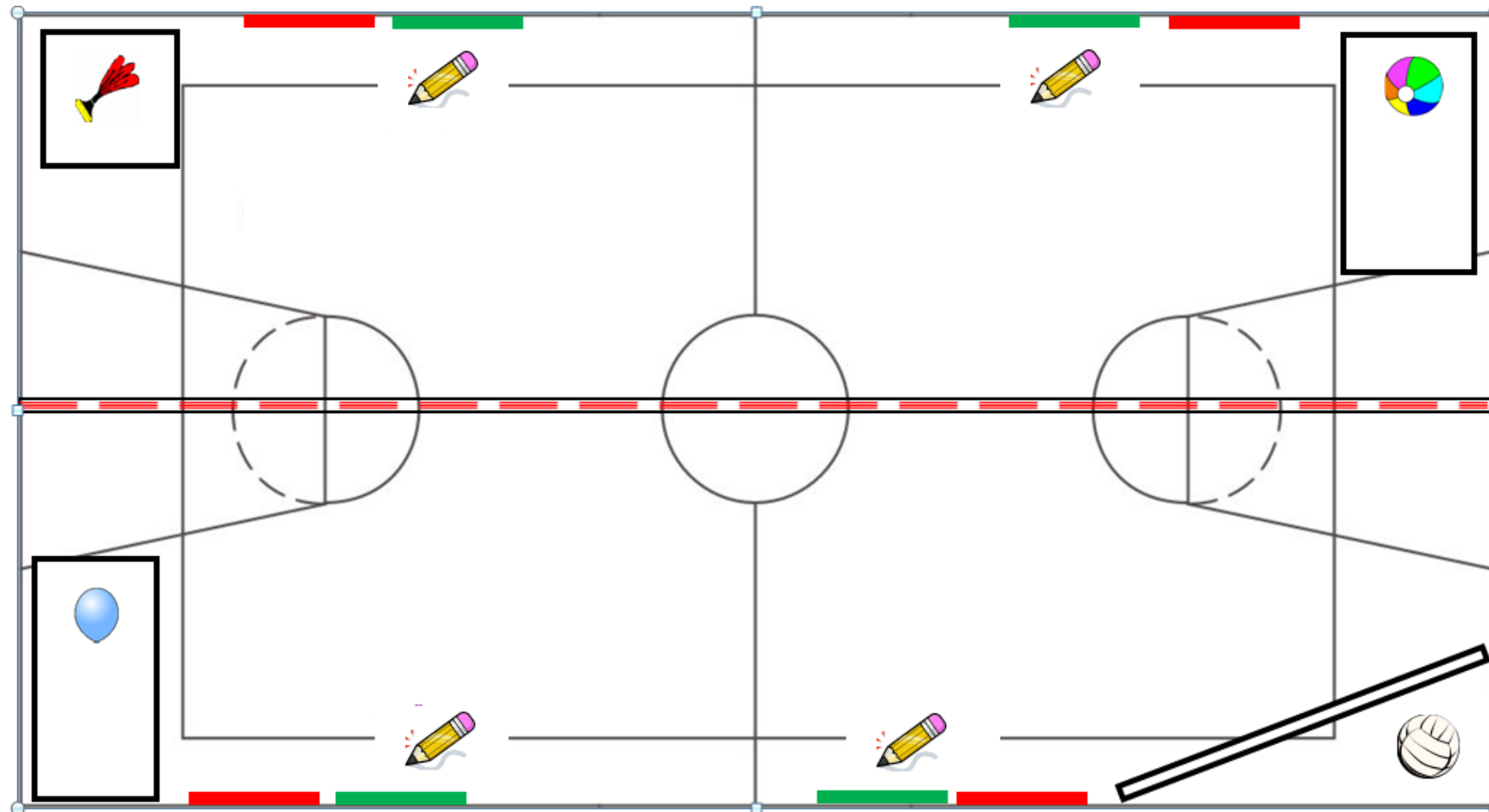


Abb. 1. mögliche Anordnung der Geräte

- Die verschiedenen Materialien werden in jeweils einer Hallenecke sicher verstaut. Es können zum Beispiel Bänke (s. Station Volleyball), kleine Kästen (s. Station Indiacca), oder große Kastenteile (s. Luftballon, Wasserball) als Ballbehälter verwendet werden.
- Durch die gesamte Halle wird Absperrband (ca. 2m hoch) gespannt. Zur Befestigung können beispielsweise Basketballkörbe, Handballtore, Hochsprungständer, oder Korbballständer verwendet werden.
- Die Stationskarten (in Abb. 1 als rote Linie dargestellt) werden neben den jeweiligen Stationen an die Wand geklebt. Neben jeder Stationskarte klebt ebenfalls die entsprechende Ergebniskarte (grün). An jeder Station muss außerdem ein Stift bereit liegen.

Durchführung

Nach einem Aufwärmspiel (z. B. einem Fangspiel) werden die Kinder in 4 Gruppen eingeteilt. Jeder Gruppe werden eine der Zahlen 1 bis 4 zugeordnet.

Es muss vorher erklärt werden, dass innerhalb der Gruppe wiederum Mannschaften gebildet werden. Ob es Pärchen oder Dreier- oder Vierergruppen sind, hängt von der Station ab und wird dort beschrieben. Jede Mannschaft der Gruppe muss nach Ende der Zeit (z. B. 5 Minuten pro Station) das Ergebnis in ein freies Feld in die richtige Zeile (Gruppennummer) eintragen.

Außerdem muss darauf hingewiesen werden und an einem Beispiel demonstriert werden, dass wieder von 0 gezählt werden muss, wenn das Spielgerät auf den Boden gefallen ist. Es kann so lange versucht werden, einen guten Rekord zu erreichen, bis die Zeit abgelaufen ist. Der beste Rekord jeder Mannschaft wird in die Ergebniskarte eingetragen.

Beispiel:

In einer Klasse befinden sich 30 Kinder. Es werden drei 8er und eine 6er-Gruppe gebildet. Die Anzahl der Kinder in den Gruppen sollte möglichst gerade sein, damit das Bilden von Paaren einfacher ist. Sollte in einer Gruppe eine ungerade Anzahl an Kindern sein, kann auch eine Dreiergruppe an Stelle des Paares gebildet werden. Die Dreiergruppe erfüllt die Aufgaben der Karten mit „Nachlaufen“ (s. Abb.2).

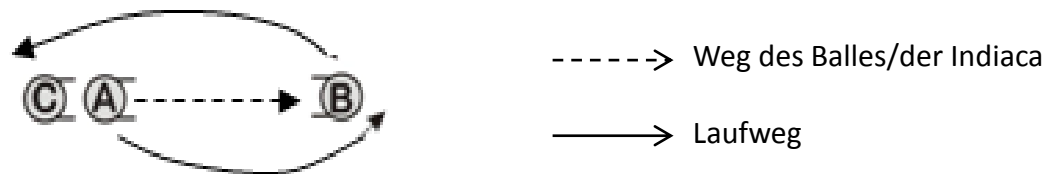


Abb. 2: Organisationsform „Nachlaufen“ bei ungerader Anzahl innerhalb der Gruppe

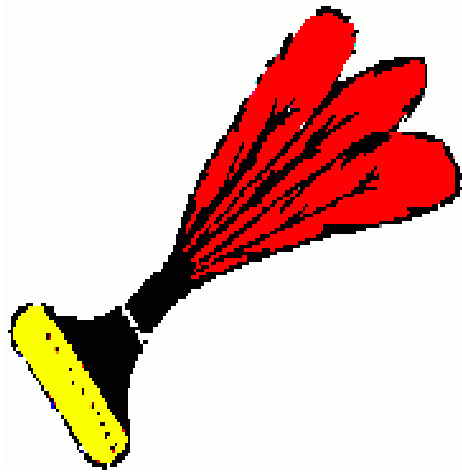
Nach Ablauf der Zeit, werden die Ergebnisse (beste Wiederholungszahl) von jeder Mannschaft innerhalb der Gruppen an der jeweiligen Station eingetragen. Im dargestellten Beispiel (s. Abb. 3) hat eine 8er-Gruppe an einer Station die Ergebnisse eingetragen, an der Paare gebildet werden sollten. Bei einer 6-er Gruppe bleibt ein Kästchen frei, was die Auswertung am Ende aber nicht beeinträchtigt.

Schreibt in ein freies Feld euer Ergebnis hinein! Achtet darauf, dass ihr es in die richtige Gruppe eintragt!				
Gruppe 1:	3	5	7	3
Gruppe 2:				
Gruppe 3:				

Abb. 3: Beispiel für das Eintragen in die Ergebniskarte

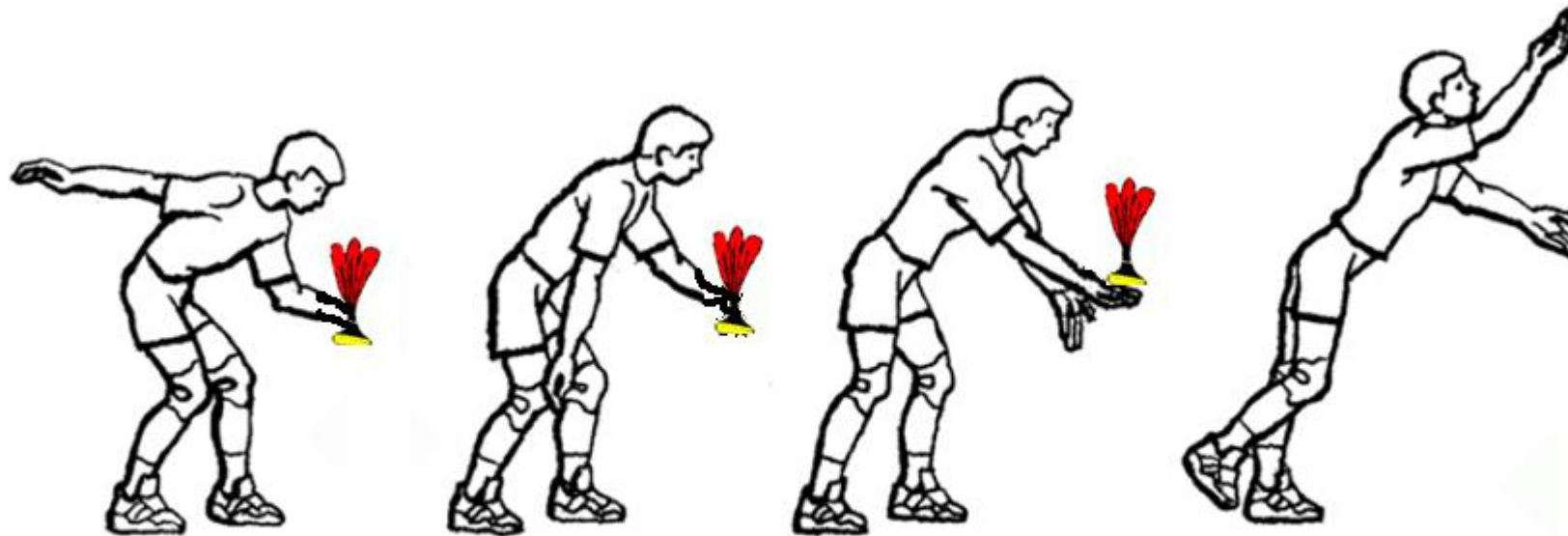
Auswertung

Nachdem jede Gruppe jede Station durchlaufen hat, erfolgt die Auswertung, im Sitzkreis. Dafür werden alle Ergebniskarten eingesammelt. Jede Gruppe erhält eine Ergebniskarte und hat die Aufgabe, in jeder Zeile das beste Ergebnis einzukreisen. Ein Schüler oder eine Schülerin der Klasse (z. B. jemand mit guten Leistungen in Mathematik), rechnet nun die vier besten Ergebnisse jeder Gruppe zusammen, so dass am Ende für jede Gruppe eine Gesamtleistung ermittelt worden ist. Die Gruppe mit dem höchsten Wert gewinnt. Zusätzlich sollten auch die Gruppen genannt werden, die an den einzelnen Stationen das jeweils beste Ergebnis erzielt haben.



Station Indiaca

Am besten spielt ihr die Indiaca so:

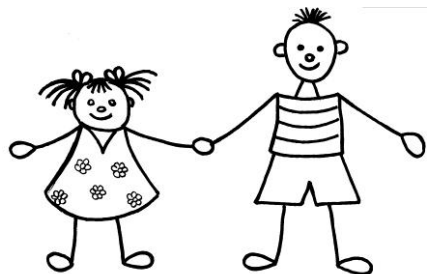


Schlag die Indiaca über das Band. Dein Partner auf der anderen Seite fängt die Indiaca auf.

Schlagt immer abwechselnd über das Band.

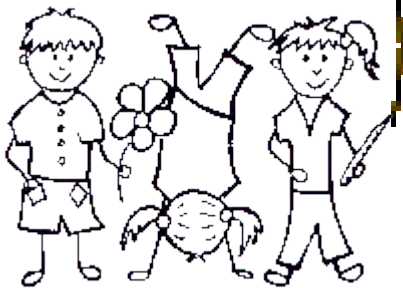
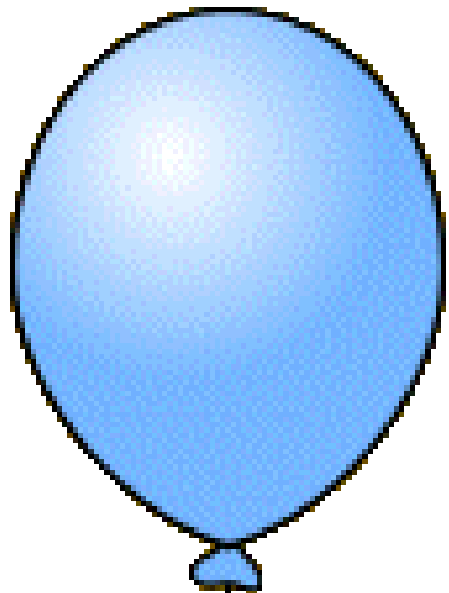
Die Indiaca darf den Boden nicht berühren!

Wie oft könnt ihr über das Band schlagen und fangen, ohne dass die Indiaca den Boden berührt?



2 Kinder, 1 Indiaca

Station Luftballon

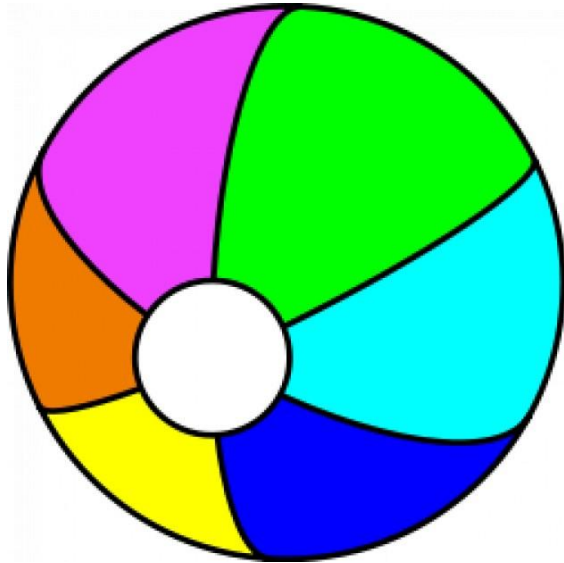


3 oder 4 Kinder, 1 Ballon

- Denkt euch gemeinsam in eurer Gruppe eine Aufgabe aus, die ihr nach dem Berühren des Ballons machen möchtet.
- Spielt euch den Ballon volley zu. Jeder, der den Ballon berührt hat, macht danach die Aufgabe, die ihr euch ausgedacht habt.
- **Wie viele Berührungen schafft ihr in eurem Team ohne dass der Ballon den Boden berührt?**

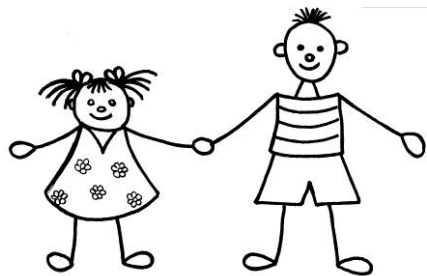
Station Wasserball

- Spielt euch den Wasserball volley über das Band zu.



- Der Ball darf den Boden nicht berühren

- Der Ball darf nicht gefangen werden!



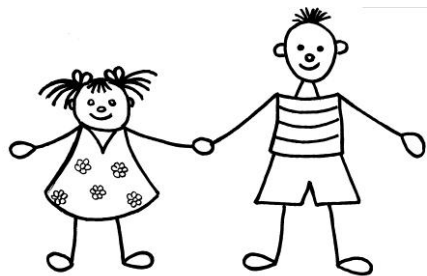
2 Kinder, 1 Ball

- **Wie viele Wiederholungen schafft ihr mit eurem Partner?**

Station Volleyball



- Wirf dir den Ball selbst hoch und pritsche über das Netz zu deinem Partner
- Dein Partner auf der anderen Seite fängt den Ball auf.
- Pritscht immer abwechselnd über das Band.
- Der Ball darf den Boden nicht berühren!
- **Wie oft könnt ihr über das Band pritschen und fangen, ohne dass der Ball den Boden berührt?**



2 Kinder, 1 Ball

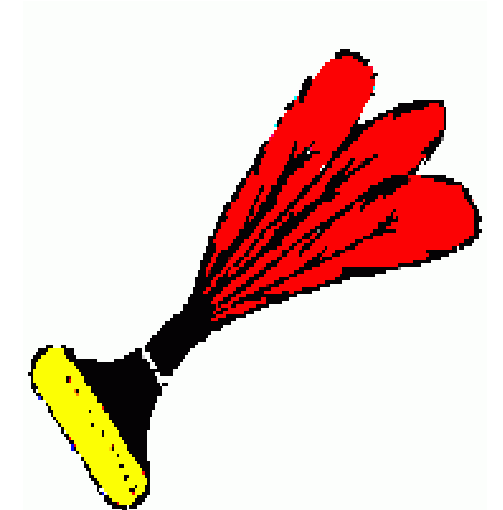
Schreibt in ein freies Feld euer Ergebnis hinein! Achtet darauf, dass ihr es in die richtige Gruppe eintragt!

Gruppe 1:				
------------------	--	--	--	--

Gruppe 2:				
------------------	--	--	--	--

Gruppe 3:				
------------------	--	--	--	--

Gruppe 4:				
------------------	--	--	--	--



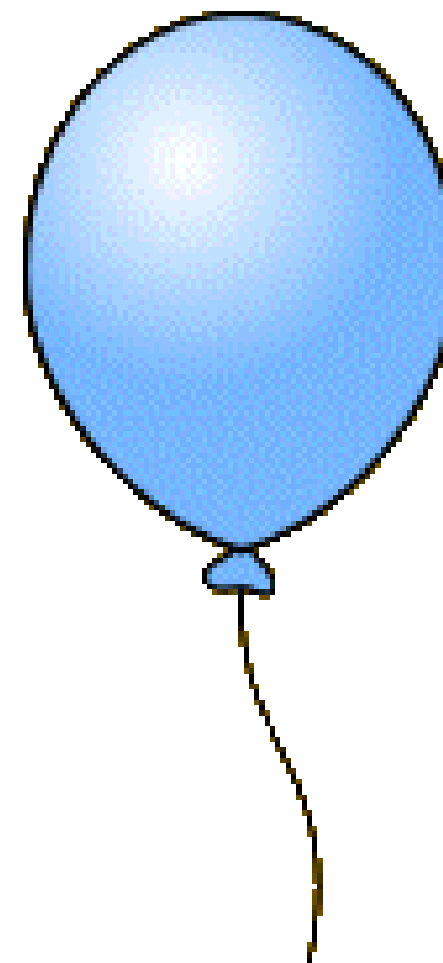
Schreibt in ein freies Feld euer Ergebnis hinein! Achtet darauf, dass ihr es in die richtige Gruppe eintragt!

Gruppe 1:				
------------------	--	--	--	--

Gruppe 2:				
------------------	--	--	--	--

Gruppe 3:				
------------------	--	--	--	--

Gruppe 4:				
------------------	--	--	--	--



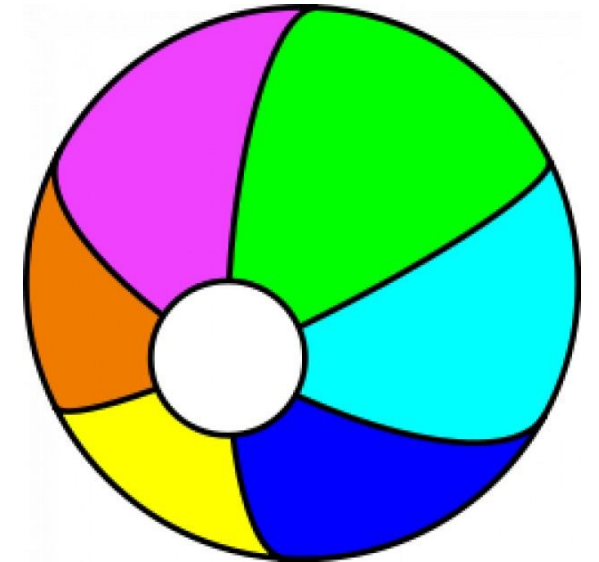
Schreibt in ein freies Feld euer Ergebnis hinein! Achtet darauf, dass ihr es in die richtige Gruppe eintragt!

Gruppe 1:				
------------------	--	--	--	--

Gruppe 2:				
------------------	--	--	--	--

Gruppe 3:				
------------------	--	--	--	--

Gruppe 4:				
------------------	--	--	--	--



Schreibt in ein freies Feld euer Ergebnis hinein! Achtet darauf, dass ihr es in die richtige Gruppe eintragt!

Gruppe 1:				
------------------	--	--	--	--

Gruppe 2:				
------------------	--	--	--	--

Gruppe 3:				
------------------	--	--	--	--

Gruppe 4:				
------------------	--	--	--	--

