



Piraten auf hoher See

Rollenspiel mit verschiedenen Ballarten

Vorbemerkungen/Ziele

In diesem Stundenbeispiel lernen die Kinder in Form eines Rollenspiels verschiedene Ballarten, deren Beschaffenheit und Eigenschaften kennen und benennen. Sie lernen, weich, hart, groß, klein, leicht und schwer zu unterscheiden. Das Sozialverhalten der Kinder wird gefördert.



Sie werden kognitiv angeregt, Probleme zu lösen. (Nur gemeinsam können sie große Bälle transportieren.) Der angemessene Krafteinsatz wird geübt und verschiedene Techniken, Bälle zu transportieren, können ausprobiert werden. Koordinativ werden Auge- und Handkoordination geübt sowie das Gleichgewicht geschult.

Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG (10 – 20 Minuten)

- Begrüßung und Einstimmung
- Gemeinsame Begrüßung im Kreis

In der Kreismitte liegen ein Gymnastik-, Wasser-, Tischtennis-, Tennisball und ein Flummi. Die Kinder nennen die Bälle beim Namen und raten:

1. Welcher Ball ist am schwersten?
2. Welcher Ball springt am längsten?
3. Welcher Ball ist am weichsten?

Danach werde die Bälle herumgegeben und die Kinder können die Bälle befühlen und austesten, welcher Ball leicht oder schwer / hart oder weich ist. Dann folgt der „Spring- Wettbewerb“! Jeder Ball wird auf ein Kommando fallen gelassen. Welcher Ball springt am längsten?

● Ballerprobung

Nun können die Kinder sich einen Ball aussuchen, frei mit ihm spielen und ausprobieren.

Spielanregungen:

- Zielwerfen und Weitwerfen
 - treffen in einen Kasten
 - Kreis an der Wand treffen
 - durch einen Reifen werfen oder schießen
 - über eine hohe Schnur werfen
- Eierlauf = transportieren des Balls auf einem Esslöffel
- u. v. m.

Rahmenbedingungen

Zeit:

45 – 60 Minuten

Teilnehmer/innen (TN):

10 – 20 Kinder im Alter von 4 – 6 Jahren

Material:

Viele verschiedene Bälle (Flummis, Tischtennisbälle, Tennisbälle, Gymnastikbälle, Wasserbälle) und Ballarten, die man sonst noch zur Verfügung hat, zwei Weichbodenmatten, zwei Bänke, einen Kasten, pro Kind einen Esslöffel, einen Kreis an der Wand, einen Reifen, der an einem Seil hängt oder in einem Holzblock steht. Ein hoch gespanntes Seil, CD mit Piratenmusik (Filmmusik „Fluch der Karibik“)

Ort:

Turnhalle, Sporthalle

Absichten und Hinweise

- ✓ Kinder können sich frei beschäftigen bis alle da sind, damit sie sich im Kreis konzentrieren können.
- ⊙ Das Benennen und Erraten der Eigenschaften der Bälle motiviert die Kinder, die Bälle auszuprobieren und mit ihnen zu spielen.



- ⊙ Die Kinder machen eigene Erfahrungen, wie sich die Bälle im Spiel verhalten; Erlerntes wird im Spiel vertieft; Förderung der Auge-Hand-Koordination; Vorbereitung für das Spiel; Förderung von Sozialverhalten
- ✓ Die Übungsleitung (ÜL) sollte zur Motivation mitmachen und Ideen an die Gruppe weitergeben.

Bewegungs-
erziehung
09.2011

Stundenverlauf und Inhalte

SCHWERPUNKT (30 – 40 Minuten)

● „Piratenschiff bauen“

- ⊙ Gemeinsam wird das Piratenschiff gebaut: zwei Bänke mit einer Lücke nebeneinander stellen; in die Lücke den Kasten als Truhe stellen und obenauf zwei große Weichbodenmatten.
Dann setzen sich alle auf das „Piratenschiff“.

● „Piraten auf hoher See“

Ein Kind ist der Hai und „schwimmt“ frei in der Halle, um das Schiff herum. Alle anderen sind die Piraten und bekommen einen Esslöffel. Der dient als „Angel“, um die Schätze aus dem Meer zu bergen.

Die Piraten rudern über das Meer, auf der Suche nach Schätzen. (Die ÜL verteilt nun die Esslöffel an jedes Kind.)

Mit diesen „Angeln“ müsse die Schätze aus dem Meer geangelt werden. Die ÜL verteilt die „Schätze“ = verschiedene Bälle in der gesamten Halle.)

Aber, Achtung! die Schätze sind vergiftet und dürfen auf keinen Fall berührt werden. Geschieht dies, muss der Pirat eine Runde auf dem Schiff bleiben und sich gesund pflegen.

Die Piraten können, so lange wie die Musik läuft Schätze angeln. Die Schätze werden in der „Schatztruhe“ (umgedrehter Kasten zwischen den beiden Matten) gesammelt. Hört die Musik auf, kommt der Hai und versucht, die Piraten zu fangen. Diese flüchten auf das Schiff, dort können sie nicht gefangen werden. Der Pirat, der gefangen wurde, gibt seinen Löffel ab und wird auch zum Hai. Dann beginnt die Musik von neuem. Das Spiel ist beendet, wenn keine Schätze oder keine Piraten mehr übrig sind.

Meist macht das Spiel den Kindern soviel Spaß, dass während des Spiels noch andere Rollen entstehen: z. B. der Kapitän, der „Späher“, der die Schätze findet usw.

Es können auch noch andere „Rollen“ hinzugenommen werden: Plötzlich treten vielleicht noch seltsame Meeresbewohner auf. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Wenn es Gewinner geben muss:

- Wenn alle Piraten gefangen worden sind, gewinnen die Haie.
- Sind alle Schätze eingesammelt worden, gewinnen die übrig gebliebenen Piraten.

SCHWERPUNKTABSCHLUSS (5 – 10 Minuten)

● Schiff abbauen

- ⊙ Zum Abschluss versammeln sich alle noch einmal auf dem Schiff. Mit einem Zauberspruch wird der Schatz entgiftet und dann gemeinsam in einen Hafen gerudert.
Dort wird das Schiff zerlegt und der Schatz in unterschiedlichen Schatzkammern (Beutel für die verschiedenen Bälle) versteckt.

AUSKLANG (2 – 3 Minuten)

● Stundenabschluss

- ⊙ Sitzkreis
Die Kinder können ihr Erlebtes erzählen.

Absichten und Hinweise

- ⊙ Förderung der Interaktion und Kommunikation sowie Sozialfähigkeit
- ✔ Die Aussicht auf ein Piratenspiel motiviert die Kinder.
- ⊙ Einhaltung von Spielregeln, faires Miteinander fördert Sozialverhalten, Förderung der Kreativität, Übung von Krafteinsatz, Auge-Handkoordination und Gleichgewicht
- ✔ Das Rudern wird pantomimisch dargestellt: im Gleichklang rufen „Und zieh, und zieh“ und dabei die Ruderbewegung nachahmen.
- ✔ Die Kinder müssen kreativ und geschickt sein, um die Bälle auf die Löffel zu bekommen, ohne sie zu berühren.
- ✔ Die ÜL lässt die Kinder ausprobieren, gibt nur Tipps, wenn kein Ball auf den Löffel kommt, oder weist darauf hin, wenn ein Kind eine tolle Idee für die Ballaufnahme mit dem Löffel hat.
- ✔ Es bedarf 1 – 2 Übungsrunden, bis das Spiel richtig läuft.
- ✔ Die ÜL sollte darauf achten, dass alle Piraten das Schiff mit Musikbeginn verlassen.
- ✔ Der Hai braucht Hilfe bei seinem Einsatz Musik aus = „Los fang“.
- ✔ Das Ende des Spiels kann die ÜL durch die Menge der Schätze (= Bälle) und die Länge des Musikeinsatzes lenken.
- ⊙ Abschluss des Rollenspiels, gemeinsames Aufräumen
- ✔ Die ÜL fragt die Kinder, ob sie einen Spruch kennen und greift diesen auf.
- ⊙ Stundenabschluss, bei dem Erlebtes benannt und vertieft werden kann.

Autorin:
Anette Becker



Illustratorin:
Claudia Richter