

Inhaltsverzeichnis

PRAXIS IN BEWEGUNG

4 Springen wie Supermario

Ideengeber für diese Unterrichtseinheit ist das Computerspiel Supermario, in dem der Held unterschiedliche Abenteuer bewältigen muss. Die Übertragung auf den Sportunterricht leisten die Schülerinnen und Schüler dabei überwiegend selbst, indem sie in Kleingruppen unterschiedliche Stationen zum Springen an Geräten erfinden und ausprobieren.

Ein Unterrichtsvorhaben zum Springen an Geräten

MARION BURSCHEIDT



10 „Rauf und runter turnen“

Spielen und turnen am Turnhügel
CHRISTOPH KÖSSLER

Am Turnhügel können die Schülerinnen und Schüler die unterschiedlichsten Körpererfahrungen beim Rollen, Drehen und Überschlagen machen. Er ist variabel in der Höhe und kann stufenweise abgebaut werden.



16 „Wann machen wir wieder Reck?“

Ein unkonventioneller Einstieg
CHRISTOPH KÖSSLER

Nicht jeder Schüler findet sofort einen angstfreien Zugang zum Turngerät Reck. Wie Sie Ihren Schülerinnen und Schüler die Furcht vor dem manchmal ungeliebten Gerät in einer Einführungsstunde nehmen können, zeigt der Beitrag auf Seite 16.



22 Springen am Minitrampolin

Von ersten Erfahrungen hin zu den Grundsprüngen
BARBARA MAYER

Ziel dieser Unterrichtseinheit sind die Grundsprünge Hocke, Hechte, Bücke und Schraube. Schon die ersten Sprünge am Trampolin führen schnell zu Erfolgserlebnissen und machen zudem großen Spaß.





28 Spektakulär wie „Le Parkour“

Wandsalto und Salto rückwärts
SWANTJE SCHARENBERG

Spektakulär sieht es in jedem Fall aus, wenn Ihre Schülerinnen und Schüler die Wand hochlaufen oder einen Wandsalto ausführen. Lassen Sie sich und Ihre Schülerinnen und Schüler mitreißen.

Der methodische Weg ist klingt zunächst paradox, ist aber Erfolg versprechend. Die Schüler bekommen, indem sie Falsches ausprobieren, ein Gefühl für die richtige Bewegung. Bei älteren Schülerinnen und Schülern sollten nicht nur das motorische Lernen im Vordergrund stehen. Vielmehr können sie im Sinne eines methodischen Lernens den methodischen Weg reflektieren und ihn auf andere Bereiche übertragen.

34 Schwunggefühl & Körpergefühl

Auch Falsches üben, heißt Richtiges lernen
CHRISTIAN SCHWEIHOFFEN/SVEN SÖRENSEN



MAGAZIN

40 BÜCHER ZUM THEMA

FORSCHUNG IN BEWEGUNG

42 Doping – eine unendliche Geschichte

HANSJÖRG KOFINK/GERHARD TREUTLEIN

Die Telekom hat sich aus dem Radsport zurückgezogen, aber ein anderer Sponsor ist sicher schnell gefunden. Damit sich wirklich etwas in den mit Doping belasteten Sportarten ändert, fordern die Autoren eine deutliche Wende im Umgang mit Doping.



SPIELE SPIELEN

45 Das Agentenspiel

KATI NEUBAUER

Bei diesem Spiel kann jede der beiden Mannschaften ein bis zwei Agenten in die gegnerische Mannschaft einschleusen, die Sonderrechte haben und für einen Punkterwerb entscheidend sind.



VORGELESEN

46 Bewegungsvermittlung

Die aktuelle sportdidaktische Diskussion
DETLEF KUHLMANN

48 VORSORTIERT

49 VORSCHAU/IMPRESSUM