

BASISARTIKEL

- GRUNDLAGEN
4 Spiele erfinden und erfinderisch spielen!
 Silke Sinning

PRAXIS IM BLICKPUNKT

- PRIMARSTUFE
9 Kinder entwickeln eigene Taktiken
 Anja Lange/Silke Sinning
- PRIMARSTUFE
12 Fangen, Haschen, Erwischen
 Jens Keyßner
- SEKUNDARSTUFE I
15 Neu: Millennium-Ball
 Oliver Schmidt/Thomas Woznik
- SEKUNDARSTUFE I
18 Völkerball – ein Klassiker mit Innovationspotenzial
 Frank Schmitz
- SEKUNDARSTUFE I
22 Kantenfußball und Kartonhockey
 Uwe Mosebach
- SEKUNDARSTUFE I
44 Teppichfliesen-Handball
 Bettina Frommann
- SEKUNDARSTUFE I
48 Die Quidditch-Werkstatt
 Uli Weigel
- SEKUNDARSTUFE II
52 Rückschlagspiele erfinden!
 Hans-Hermann Schwarz

- 4 Spiele erfinden und erfinderisch spielen**
 Wer spielt, erfindet: Sportspiele erfordern ständig kreative Lösungen von Problemen. Besser rechts oder links am Gegner vorbei ziehen? Oder vielleicht doch lieber den Ball abgeben? Doch auch das Spiel selbst kann man erfinden. Vom kreativen Umgang mit dem Spielen nebst didaktischen Hinweisen für den Unterricht.



- 9 Kinder entwickeln eigene Taktiken**
 Kinder können äußerst erfinderisch spielen. Grundlegende Taktiken entwickeln sie oft intuitiv. Wer diesen Erfindungsreichtum anregt, kann schöne Überraschungen erleben.

- 12 Fangen, Haschen, Erwischen**
 Paul wird von Alicia gefangen, Robert und Martin laufen hinter Philipp her und Laura schlägt Jule ab. Fangen ist ein einfaches Spiel, aber mit viel kreativem Potenzial.

- 15 Neu: Millennium-Ball**
 Was heißt es, im Unterricht ein Spiel zu erfinden? Zum Beispiel Handball und das Harry-Potter-Spiel Quidditch: Ausgehend von Bekanntem erfinden die Schüler ein neues Spiel.





18

Völkerball – ein Klassiker mit Innovationspotenzial

Fast jeder kennt es, nicht jeder liebt es: Völkerball hat einige Nachteile. Weil das nicht so sein muss, erfinden die Schüler neue Völkerball-Variationen.

Kantenfußball und Kartonhockey

Früher war vieles anders, auch die Straßenspiele. Nach dem Motto «von der Straße in die Sporthalle» wurden Spiele von früher wieder herausgekratzt.

Alte Spiele neu gespielt!

22

Teppichfliesen-Handball

Spielregeln selbst erfinden – und das mit alltäglichen Materialien? Der Beitrag zeigt, wie man auch mit Teppichfliesen ein spannendes Mannschaftsspiel erfindet.

44



Die Quidditch-Werkstatt

Das Spiel aus dem Harry-Potter-Universum ist mittlerweile Realität. Zahlreiche Varianten kursieren bereits. Doch nicht so sehr das Ergebnis zählt, der Prozess des Erfindens ist ebenso wichtig.

Die Sporthalle als Spielwerkstatt.

Rückschlagspiele erfinden!

Spielregeln als Baukastensystem: Elemente der Rückschlagspiele werden neu kombiniert. Neue Spiele wie High-Fly oder Wall-Ball entstehen. Mit Theorie-Input für die Oberstufe.

48

52

FORUM

- ZUR DISKUSSION
- 60 Die Schulsportstudie des DSB**
Detlef Kuhlmann
- REZENSION
- 64 Aus Erfahrung unterrichten**
Eckart Balz
- IDEENMARKT
- 65 Frischer Wind für «Piraten»!**
Matthias Lehner

AKTUELLES/IMPRESSUM/VORSCHAU
auf der inneren Umschlagseite vorn

MATERIAL

25–40

Ralf Etscheid

Im Bann des Schwarzen Magiers

Ein bewegtes Abenteuer-Rollenspiel

Fast alle Kinder und Jugendlichen kennen sie, die Fantasy-Figuren aus Büchern, Comics und Filmen. In diesem Abenteuerspiel schlüpfen die Schüler in verschiedene Rollen und lösen in die Spielhandlung eingebettete Bewegungsaufgaben und Rätsel. Teamarbeit und Verständigung sind gefragt bei diesem etwas anderen Sport-Spiel.

