

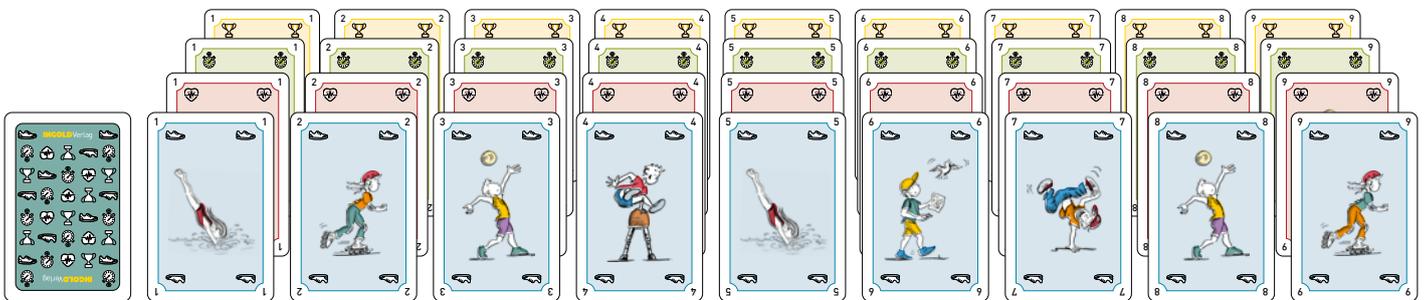
Spielkarten Sport – Ideen für die Praxis

In dieser Anleitung findest du Tipps, wie du die «Spielkarten Sport» vielfältig einsetzen kannst. Die Karten helfen dir bei der Organisation innerhalb der Klasse, beim Durchführen kleiner Spiele zum Aufwärmen, beim Wechsel von Sozialformen oder ermöglichen dir einen bewegten Schulalltag mit Spielen im Klassenzimmer.

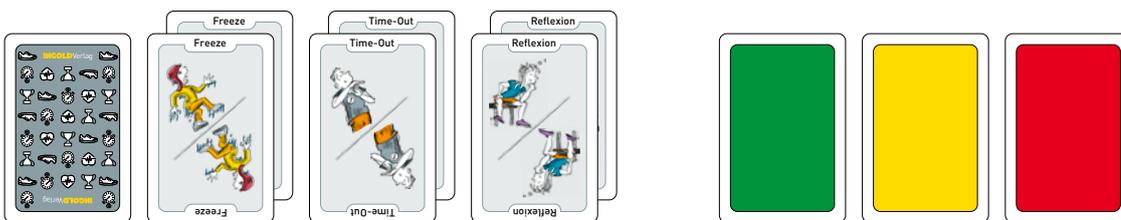


Das Set enthält folgende Karten:

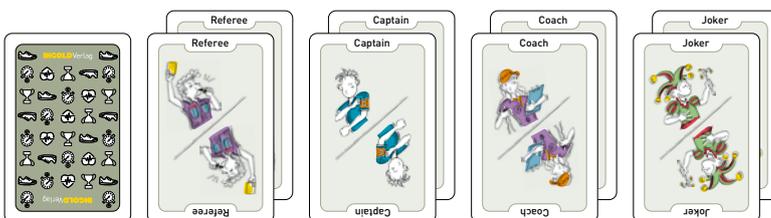
→ Zahlenkarten



→ Methodikkarten



→ Spezialkarten



Gruppen bilden

→ Zweck

- Zufällige Gruppenbildung

→ Vorbereitung

- Nur die Zahlenkarten verwenden, Methodik- und Spezialkarten weglegen
- Die Anzahl Karten der Personenzahl anpassen:
z. B. bei 20 Spielenden und 4 Gruppen → 5 Karten pro Farbe aus dem Stapel nehmen

2 Gruppen

- Kalte (Blau, Grün) und warme (Gelb, Rot) Farben definieren die Gruppen
- Nur 2 Farben aus dem Stapel nehmen (bis 18 Personen möglich)

3 Gruppen

- 3 Farben definieren die Gruppen
- 1 Farbe aus dem Stapel entfernen

4 Gruppen

- 4 Farben definieren die Gruppen

5 Gruppen

- 5 Sportarten definieren die Gruppen
- 1 Sportart aus dem Stapel entfernen

6 Gruppen

- 6 Sportarten definieren die Gruppen

7 Gruppen

- 7 Zahlen definieren die Gruppen
- 2 Zahlen aus dem Stapel entfernen

8 Gruppen

- 8 Zahlen definieren die Gruppen
- 1 Zahl aus dem Stapel entfernen

9 Gruppen

- 9 Zahlen definieren die Gruppen

Kartenstafette: von 1–9

→ Zweck

- Warm-up
- Spielerisches Bewegungsklernen (z. B. Tanzschritte, Technik usw.)

→ Vorbereitung

- Alle Zahlenkarten verdeckt an einem Hallenende anordnen. Die Zahlen sollen durcheinander sein, die Karten der gleichen Farbe müssen aber gleichmässig (3 pro Zeile und Spalte) platziert werden.
- 4 Gruppen à ca. 3–4 Kinder definieren und am anderen Ende der Halle einreihen
- Aufgaben von 1–9 definieren, die zum Thema der Lektion passen

→ Spiel

- Stafette mit 4 Gruppen. Fortbewegungsart je nach Thema der Lektion wählen (z. B. seilspringend fortbewegen)
- Pro Lauf darf 1 Karte umgedreht werden. Die Reihenfolge der aufgedeckten Karten muss von 1–9 erfolgen. D. h., wenn das Kind die Karte 1 dreht, darf es diese offen liegen lassen und zu der Gruppe zurückkehren. Die ganze Gruppe absolviert die definierte Übung für Karte 1.
- Wenn die aufgedeckte Karte nicht der korrekten Reihenfolge entspricht, deckt das Kind die Karte wieder um und läuft zur Gruppe zurück, ohne eine Bewegungsaufgabe absolvieren zu müssen.

→ Ziel

- Welche Gruppe kommuniziert am besten und deckt zuerst alle 9 Karten in der korrekten Reihenfolge auf?

Kartenstafette: Fruchtsalat

→ Zweck

- Warm-up
- Spielerisches Bewegungslernen (z. B. Tanzschritte, Technik usw.)

→ Vorbereitung

- Alle Zahlenkarten verdeckt an einem Hallenende durcheinander anordnen
- 4 Gruppen à ca. 4 Kinder definieren, jeder Gruppe eine Farbe zuordnen und die Gruppen am anderen Ende der Halle einreihen
- Aufgaben von 1–9 definieren, die zum Thema der Lektion passen

→ Spiel

- Stafette mit 4 Gruppen. Fortbewegungsart je nach Thema der Lektion wählen (z. B. seilspringend fortbewegen)
- Pro Lauf darf 1 Karte umgedreht werden. Wenn die Karte die Farbe des eigenen Teams aufweist, darf das Kind diese aufnehmen und zur Gruppe zurückkehren. Die ganze Gruppe absolviert die für die Karte definierte Übung.
- Wenn die aufgedeckte Karte nicht der Teamfarbe entspricht, deckt das Kind die Karte wieder um und läuft zur Gruppe zurück, ohne eine Bewegungsaufgabe absolvieren zu müssen.

→ Ziel

- Welche Gruppe deckt zuerst alle 9 Karten der eigenen Farbe auf?

Wer hat die meisten Karten?

→ Zweck

- Warm-up
- Spielerische Übung

→ Vorbereitung

- Alle Zahlenkarten auf einen Stapel legen
- Je 1 Aufgabe für gerade und ungerade Karten definieren, z. B. gerade Zahl = Vorhand Service; ungerade Zahl = Rückhand Service; Karte 1 = Joker: von einem anderen Kind 1 Karte stehlen
- Bei grossen Gruppen zusätzlich die Spezialkarten nutzen (ausser Rot, Gelb, Grün) und diesen Aufgaben zuweisen

→ Spiel

- Die Kinder ziehen nacheinander immer 1 Karte und führen die Aufgabe entsprechend der Karte aus.
- Zieht ein Kind eine Karte mit der Nummer 1, darf es von einem anderen Kind 1 Karte stehlen, muss die Aufgabe danach aber auch ausführen.

→ Ziel

- Wer hat am Schluss die meisten Karten?

UNO

→ Zweck

- Warm-up
- Bewegungspause
- Kognitive Aktivierung

→ Vorbereitung

- Ca. 3-9 Spielende finden sich zusammen, ab 5 Spielenden werden 2 Kartensets benötigt.
- Die Karten mischen (ohne Gelb, Rot, Grün, Titeltkarte), je 5 Karten pro Person verteilen
- Restliche Karten verdeckt auf einen Stapel legen
- Aufgaben zu den 6 Sportarten der Zahlenkarten definieren, die zum Thema der Lektion passen

→ Regeln

- Grundregeln: UNO
- Alle Spielenden stehen
- Coach = Sportart wählen, der folgende Spieler muss die entsprechende Aufgabe ausführen und die Zahlenkarte legen
- Captain = alle anderen Spielenden müssen 1 Karte aufnehmen
- Referee = die folgende Spielerin muss 2 Karten aufnehmen
- Joker = Farbe wählen
- Time-out = den nächsten Spieler auslassen
- Reflexion = alle spielen sitzend, bis die Spielerin wieder an der Reihe ist
- Freeze = Seitenwechsel
- Wenn eine Zahlenkarte gelegt wird, muss die im Voraus definierte Übung ausgeführt werden
- Wenn keine Karte gelegt werden kann, muss 1 Karte vom Stapel aufgenommen werden

→ Ziel

- Wer hat zuerst alle Karten abgelegt?

UNO Vorlage/Beispiel



3× Pirouette

3× Kniebeugen



3× kicken



3× Armzug Kraul



3× Hampelmensch



1× um spielende Gruppe rennen

Rollen im Sportspiel

→ Zweck

- Sportspiel ganzheitlich erleben und verstehen

→ Vorbereitung

- Sportspiel einführen
- 2 Captain-, 2 Coach-, 2 Referee-, 1-2 Joker-Karten bereitlegen
- 2 Farben der Zahlenkarten bereitlegen (Anzahl Karten pro Farbe = Anzahl Spielende durch 2, weniger 4 Karten → z. B. 20 Spielende: $10 - 4 = 6$ Karten pro Farbe)
- Evtl. den Zahlenkarten entsprechende Rollen zuordnen (z. B. ungerade Zahlen = Verteidigung; gerade Zahlen = Angriff)
- Alle Spielenden ziehen 1 Karte und erhalten entsprechend eine Rolle zugeteilt.

→ Spiel

- Sportspiel (z. B. Fussball, Unihockey usw.) als Wettkampf- bzw. Endform spielen
- Als zusätzliche methodische Mittel können die Karten Time-Out, Freeze oder Reflexion eingesetzt werden (von der Lehrperson oder dem Coach).
- Nach einer Spieleinheit neue Karten ziehen und die Rollen wechseln.

→ Ziel

- Unterschiedliche Rollen einnehmen und entsprechend die Perspektive auf ein Sportspiel wechseln