

INHALT

Einleitung	6
------------------	---

Kapitel 1	Mit den Schüler/innen in den Sand gehen – Theoretische Hintergründe und didaktische Rahmung für Beachsport und -spiele in der Schule	7
------------------	---	----------

1.1 Einleitung – Beachspiele im Trend	8
1.2 Vom Sportartenkanon zum Erziehenden Sportunterricht: Die Inhaltsbereiche	10
1.3 Der Erziehende Sportunterricht und sein Doppelauftrag. . . .	14
1.4 Mehrperspektivität durch Bewegung im Sand fördern	16

Kapitel 2	Beachspiele mehrperspektivisch inszenieren	21
------------------	---	-----------

Einführung	22
2.1 Eindruck – Die Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern	25
1. Blinden-Ballon-Staffel	26
2. Scharrspiel	27
3. Einbuddeln	28
4. Entspannung im Sand	29
2.2 Ausdruck – Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten	30
5. Spuren ziehen	31
6. Akrobatik im Sand	32
7. Strandtiere	36
8. Fata Morgana	37
9. Burgenbau	38

2.3	Wagnis – Etwas wagen und verantworten	39
	10. Halten und Vertrauen	40
	11. Kopf einbuddeln	43
	12. Die Brettschlittenfahrt	44
	13. Elektrischer Zaun	45
	14. Zerreiprobe	46
2.4	Leistung – Das Leisten erfahren und reflektieren	47
	15. Weitsprung der Antike	48
	16. Wagenrennen	49
	17. Stangenkampf	50
	18. Drehstaffel	51
	19. Wanderdne	52
	20. Krebs-Fuball	53
	21. Sandboardralley	54
2.5	Miteinander – Kooperieren, wettkmpfen und sich verstndigen	55
	22. Sandtablett	56
	23. Burgenklau	57
	24. Tauziehen	58
	25. Flaschentreiben	59
	26. Schubkarrenrennen	60
	27. Die „groen“ Beachspiele: Beachvolleyball, Beachsoccer, Beachhandball	61
	28. Beachkorfball	62
	29. Beach-Rckschlagspiele: Speedminton, Tamburell, Indiaka, Speckbrett, etc.	63
2.6	Gesundheit: Gesundheit frdern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	64
	30. Sand-Biathlon	65
	31. Sandfitnessparcours	66
	32. Wohlfhlschaukel	67

Kapitel 3	Unterrichtsvorhaben	69
	Einführung	70
	3.1 Waterworld	73
	3.2 Schatzsuche	80
	3.3 Stadionbesuch	90
	3.4 Speed Ring on the Beach (Ringtennis)	99
	3.5 „Quicksand“ – Aerobic am (Schul-)Strand	108
	3.6 Slackline: Das Laufband	113
	3.7 Rumble in the beach jungle	120
	Literatur	130

Überblick

Der folgende Überblick über die Perspektiven-bezogene Spielesammlung zeigt durch eine numerische Überzahl einiger Perspektiven (Leistung, Miteinander) zudem, dass sich einige Perspektiven besonders für die Thematisierung von Beachspielen zu eignen scheinen:

Tab. 1: Überblick Spielesammlung Perspektiven

Perspektive	Spiel/Aktion
Eindruck	1. Blinden-Ballon-Staffel 2. Scharrspiel 3. Einbuddeln 4. Entspannung im Sand (Rieseln, einfache autogene Übungen)
Ausdruck	5. Spuren ziehen und nachlaufen 6. Akrobatik im Sand 7. Strandtiere 8. Fata Morgana 9. Burgenbau
Wagnis	10. Halte- und Vertrauensübungen 11. Kopf einbuddeln 12. Die Brettschlittenfahrt 13. Elektrischer Zaun 14. Zerreißprobe
Leistung	15. Weitsprung der Antike 16. Wagenrennen 17. Stangenkampf 18. Dreh-Staffel 19. Wanderdüne 20. Krebs-Fußball 21. Sandboardrallye
Miteinander	22. Sandtablett 23. Burgenklau 24. Tauziehen 25. Sandhindernisrennen 26. Schubkarrenrennen 27. Die „großen“ Beachspiele (Beachvolleyball, Beachsoccer, Beachhandball) 28. Beachkorfball 29. Beach-Rückschlagspiele (Speedminton, Indiaka, Tamburello, etc.)
Gesundheit	30. Sand-Biathlon 31. Sandfitnessparcours 32. Wohlfühlschaukel

1. *Blinden-Ballon-Staffel*

II

Bewegungsgefühl, Vertrauen**Blinden-Ballon-Staffel**

Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Es geht darum, einen/mehrere Luftballons oder eine Pylone mit verbundenen Augen über Hindernisse hinweg ins Ziel zu transportieren, ohne dabei den/die Luftballons bzw. die Pylone zu verlieren. Die Orientierung erfolgt durch Zuruf der Mannschaftsmitglieder.

Erläuterung

- Bsp. für Hindernisse: über eine Zauberschnur, Slalom durch Stangen, durch Löcher, über Sandhaufen, etc.
- Kann auch zu zweit oder mit mehreren Schüler(n)/innen einer Gruppe gleichzeitig gespielt werden.
- Der Hindernisparcours wird zunächst vom Lehrer vorgegeben. In einem zweiten Durchgang sind dann die Gruppen aufgefordert, einen Parcours (mit denselben Hindernissen oder mit selbst gewählten) für die jeweils andere Gruppe zu entwickeln.
- Auch Perspektive Wagen und verantworten.

Hinweise

Die Schüler/innen erleben den Untergrund durch die Ausschaltung des Sehsinns noch bewusster und werden für Unregelmäßigkeiten sensibilisiert. Sie sind alle in die Teamarbeit eingebunden und müssen sich aufeinander verlassen können.

Ziele

2. Scharenspiel

I

Bewegungsgefühl, Miteinander, Ausdauer

Scharenspiel



Erläuterung

Die Schüler/innen einer Mannschaft stellen sich mit dem Rücken zueinander um eine umgedrehte Pylone (oder einen Eimer) herum. Nach einem Startsignal beginnen die Mannschaften nur mit den Füßen die Pylone mit Sand zu füllen. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst ihre Pylone gefüllt hat.

- Schwerer und länger wird das Spiel, wenn die Pylone normal aufgestellt wird und das Ziel ist, sie ganz mit Sand zu verdecken.
- Variante: Schüler/innen sitzen im Kreis um die Pylone herum: starke Bauchmuskelbelastung (Grad II–III).

Ziele

Die Schüler/innen spüren die sich veränderte Konsistenz des Sandes je tiefer gebuddelt wird. Sie entwickeln Strategien, wie sie durch ihre Stellung und den Abstand zur Pylone diese ganz verdeckt bekommen. Teamwork und Absprache sind dazu unerlässlich.

Einführung

Im dritten Kapitel haben wir insgesamt sieben Unterrichtsvorhaben **Vorhaben** ausgearbeitet, die den Inhaltsbereich „Spielen im Sand“ für unterschiedliche Altersstufen mit ganz unterschiedlichen thematischen Ausrichtungen füllt.

Alle Vorhaben lassen sich – ggf. mit kleineren Modifikationen – in der Sekundarstufe 1 durchführen; drei der Vorhaben sind zudem für die Primarstufe, vier für die Sekundarstufe 2 geeignet. **Altersempfehlung**

Die Vorhaben verweisen auf ein Thema, das in der Regel in einer oder zwei schulischen Doppelstunden behandelt werden kann. Ebenso können die Themen jedoch auch in Projektform in einer oder mehreren Sequenzen durchgenommen und entsprechend zusammengefasst oder erweitert werden. Leitend sind jeweils zwei Pädagogische Perspektiven, wobei auch Aspekte anderer Perspektiven in allen Vorhaben enthalten sind. **Sportunterricht oder Projekt**

Entscheidend erscheint uns jeweils eine prägnante Idee in eine Geschichte oder zumindest in einen „roten Faden“ zu bringen, der die einzelnen Spiele und Übungen zusammenhält und als gemeinsames „Vorhaben“ ausweist. Es ist aber natürlich auch möglich, einzelne Spielideen den Vorhaben zu entnehmen. Auch hier sind die Trennlinien – sowohl zu anderen Vorhaben als auch zur perspektivenbezogenen Spielesammlung – fließend. **„Roter Faden“**

Im folgenden Überblick sind die Vorhaben sowie die zugehörigen Spielformen enthalten:

Tab. 2: Überblick Unterrichtsvorhaben

Stufe	Thema und Inhalte
Vorhaben 1 PS/ S1	Waterworld , v. a.: Leistung, Gesundheit <ul style="list-style-type: none"> – Fisch und Spiele: Parteiwasserball – Verteidigungswall bauen: Pylonenstaffel – „Touchdown“ – Wasserbombenstaffeln – Wasserbombenschlacht
Vorhaben 2 PS/ S1	Schatzsuche , v. a.: Eindruck, Miteinander, Wagnis <ul style="list-style-type: none"> – Schiffsunglück – Seeungeheuer – Nachtlager – Krabben krabbeln – Der klingende Höhlenausgang – Flussüberquerung – Kokosnussfangen – Spurenbeseitigung – Schatzsuche
Vorhaben 3 PS/ S1	Stadionbesuch , v. a.: Miteinander, Leistung, Eindruck <ul style="list-style-type: none"> – Wo sind die Tickets? – Stadion-Atmosphäre – Sitzplatzsuche – Kioskstaffel – Toooooooooor! – Spieltaktik/Figuren ziehen – Wo ist der Ausgang? – Alarm, die Tribüne brennt – Popcornmaschine – Abpfiff
Vorhaben 4 S1/ S2	Ringtennis , v. a.: Miteinander, Leistung <ul style="list-style-type: none"> – Einführung – Wie man ein rundes Objekt zum Fliegen bringen kann – Name the Game! – Allein oder gemeinsam? – Speed Ring – In der Klasse entwickeln und dann ins Schulleben tragen
Vorhaben 5 S1/ S2	Aerobic im Sand , v. a.: Ausdruck, Leistung <ul style="list-style-type: none"> – Einführung – „Let’s start!“ – Einführung in Quicksand – Selbstständige Erarbeitung der Choreographien – Gegenseitige Bewertung der Schüler/innen

Stufe	Thema und Inhalte
Vorhaben 6 S1/ S2	Slackline – Das Laufband , v. a.: Wagnis, Miteinander <ul style="list-style-type: none"> – Einführung – Laufend ausweichen – Stab balancieren – Vertrauenslauf – Aufbau – Bandbalancieren – Einführung und erste Schritte – Ein kleiner Wettkampf – Verabschiedung
Vorhaben 7 S1/ S2	Rumble in the beach jungle , v. a.: Leistung, Wagnis, Miteinander <ul style="list-style-type: none"> – Einführung – Baggerspiel – Huckepack-Staffel – Krebsgang-Staffel – Hundegang-Staffel – Panzerketten-Staffel – Kniefechten – Schulterfechten – Liegestütz-Battle – Rücken-an-Rücken-Battle – Hahnenkampf – Zwist – Zerreißprobe – Sumokampf – Beach-Rugby

Waterworld**3.1 Waterworld**

PS, S1

*v. a. Leistung, Gesundheit***Einführung*****Einführung***

In Anlehnung an den Hollywood-Film „Waterworld“ geht es in diesem Vorhaben um den „Kampf“ verschiedener Gruppen in und mit dem Element Wasser.

In größeren und kleineren Mannschaften gilt es bestimmte Aufgaben zu lösen ehe im „Endkampf“, der Wasserbombenschlacht, kein Mitspieler mehr trocken bleibt.

Material

Materialaufwand:

2 Wasserbälle

ca. 50 Wasserbomben (gefüllte Luftballons)

Schaumgummiball

Pylonen

Verschiedene Hindernisse:

z. B. Gymnastikreifen, Bananenkisten, Stäbe, etc.

mind. 4 Eimer

Augenbinden

3.1.1 *Fisch und Spiele: Partei-Wasserball*

Fisch und Spiele

Noch ist die Welt in Ordnung: Die Teilnehmer – die Einwohner der Waterworld – spielen zu ihrem Vergnügen Parteiball mit einem Wasserball und erhalten einen „Fisch“ (einen Punkt) wenn sie zehnmal innerhalb ihrer Mannschaft abgespielt haben.

Gespielt wird zunächst mit nur einem Wasserball. Nach einiger Zeit kann ein zweiter Spielball hinzugenommen werden; entweder ein zweiter Wasserball oder – zur Erhöhung der kinästhetischen Herausforderung – ein schwerer Ball, z. B. ein mit Wasser gefüllter Luftballon.



Damm bauen**3.1.2 Verteidigungsdamm bauen: Pylonenstaffel**

Plötzlich geht der Alarm los. Piraten wurden in der Ferne gesichtet. Es gilt nun, möglichst schnell die Verteidigung einzurichten.

Es werden 3–4 Gruppen gebildet.

Die erste Aufgabe besteht darin, möglichst schnell einen Sandwall zu errichten. Der Sand muss allerdings von der anderen Seite der „Insel“, d. h. des Feldes, ohne Hilfsmittel – nur transportiert auf den Händen – geholt werden. Welche Gruppe kann ihren Wallabschnitt am schnellsten auf einen halben Meter errichten?



Als zweite Aufgabe müssen die Wasserkanonen vorbereitet werden. Die Gruppen haben dazu nun eine Pylone so schnell wie möglich mit Wasser zu füllen. Auch hier muss das Wasser von der anderen Feldseite geholt und ausschließlich mit den Händen transportiert werden; es kommt also nicht nur auf Schnelligkeit an! Welche Gruppe hat hier als erste ihre Pylone gefüllt?

- Alternativ kann das Wasser auch auf einem Teller oder einem Tablett transportiert werden.
- Die Schüler müssen hier einiges an Geschick zeigen.