SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN

Battle 4!

Ein Miniturniermodus auf dem Schulhof oder im Wald

Vorbemerkungen/Ziele

Ob bei einer Klassenwanderung im Wald, der täglichen Pause auf dem Schulhof, dem Kindergeburtstag am Strand, *Battle 4!* beschreibt eine Methode, welche aus unterschiedlichsten Situationen heraus Bewegung ins Spiel bringen kann. Sie eignet sich insbesondere für größere Gruppen und zeichnet sich durch einfache, immer gleiche Rahmenbedingungen aus. In 4 verschiedenen dem Austragungsort angepassten Aufgabenstellungen treten 4 Teams jeweils 4 Minuten lang gegeneinander an.
Im vorliegenden Entwurf wird *Battle 4!* beispielhaft für zwei unterschiedliche Örtlichkeiten (Wald und Schulhof) beschrieben.
Das Turnier lässt sich beispielsweise auf einer Ferienfreizeit oder einer Klassenfahrt besonders gut als wiederkehrendes Element über einen längeren Zeitraum hinweg anwenden. Auch die Einbindung in Stundenreihen einer Sportart bzw. eines Schulfachs oder Themas ist praktikabel. *Battle 4!* kann zudem fächerübergreifend angewendet werden und regt auf diese Weise die Kreativität und den Transfer in den Alltag an.

Rahmenbedingungen

Pädagogisches Handlungsfeld:
Bewegungs-, Spiel- und Sportförderung
Zeit:
Ca. 45 Minuten
Teilnehmer/-innen (TN):
Mindestens 12 Kinder ab 7 Jahren
Material:
Teambildung: Kartenspiel oder z.B. Zettel mit kleinen Matheaufgaben
Schulhof: Din-A-4-Papier, Anleitung zum Falten eines Papierfliegers, Sandsäckchen oder Tempopackungen, Karten mit Bewegungsaufgaben, ca. 25 Bücher oder Hefte
Wald: Tannenzapfen, ca. 30 cm lange Fäden (pro TN ca. 5) in vier verschiedenen Farben, Parteibänder in 4 Farben, Pylonen
Ort:
Überall, hier beispielhaft Schulhof und Wald

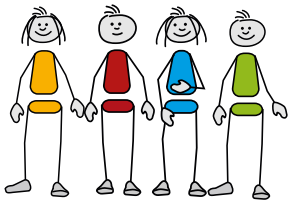
Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG (10–15 Minuten)

● **Mannschaftsbildung**

Möglichkeiten zur leistungsgesteuerten Einteilung:

- Die Teilnehmer/-innen (TN) sortieren sich zunächst nach unterschiedlichen Kriterien: z. B. Alter, Größe, spezielle Leistungsfähigkeit. Dann zählt die Übungsleitung (ÜL) die TN von links nach rechts mit 1–4 durch. TN mit gleichen Zahlen bilden die Teams.
- 16 TN finden sich zu 4 etwa gleichstarken Gruppen zusammen. Jeder/jede TN aus dieser Gruppe bekommt nun eine Zahl von 1–4. Die gleichen Ziffern aus allen Gruppen bilden das neue Team.



- Die TN bilden die Mannschaften nach vorgegeben Kriterien selbst (z.B. ein junger Spieler/eine junge Spielerin, 2 Mädchen, ein großer Spieler/eine große Spielerin ...)

Möglichkeiten zur zufälligen Einteilung:

- Jeder/jede TN zieht eine Karte aus einem vorbereiteten Stapel Spielkarten (oder dem Stapel Matheaufgaben). Entsprechend der Spielfarben (bzw. Rechenoperationen: plus/minus/geteilt/mal) bilden sich 4 gleichgroße Teams.
- Die TN tippen der ÜL nacheinander auf den Rücken. Diese schickt die Spieler/innen ungesehen in eine der vier Himmelsrichtungen.

Absichten und Hinweise

◎ Durch wechselnde Mannschaftskonstellationen lernen sich die TN kennen und die ÜL kann möglichen Ungerechtigkeiten und Ausgrenzungen steuernd entgegenwirken.

Aufgabenstellungen (Battles), die eine ausgewogene Verteilung von spielstarken Kindern erfordern, brauchen eine leistungsgesteuerte Einteilung.

Ist die Zusammensetzung des Teams unerheblich für die Aufgabe, können zufällige Einteilungen gewählt werden.

Wurden schon Battles gespielt, kann auch nach bereits vorhandenen Punkten eingeteilt werden. Dadurch werden TN mit vielen und TN mit wenigen Punkten bewusst gemischt.

NRW bewegt seine KINDER!
04.2017

● = *Inhalt*, ⊙ = *Organisation*, ◎ = *Absicht*, = *Hinweis*

© Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V.

Stundenverlauf und Inhalte

SCHWERPUNKT (20 Minuten)

● **Turniermodus *Battle 4!***

⊙ Zu Beginn eines *Battle 4!*-Turniers werden alle TN auf einem Turnierplan aufgelistet.
Nach Einteilung der Teams bleiben diese für die Dauer eines Turniers (4 Battles) bestehen. Jedes Battle ergibt durch die Platzierung der Teams Punkte, auch für jeden/jede Spieler/-in eines Teams. Die Spieler/-innen des Gewinnerteams bekommen je 4 Punkte; im Team auf Platz 2 bekommt jeder/jede Spieler/-in 3 Punkte; auf Platz 3 bekommt jeder/jede Spieler/-in 2 Punkte und im letzten Team bekommt jeder/jede Spieler/-in 1 Punkt. Maximal können also 16 und minimal 4 Punkte je Team bzw. je Spieler/-in erzielt werden. Ausnahmeregelungen sind zu vereinbaren.

Nach Beendigung des Turniers werden die erzielten Punkte jedem Spieler/jeder Spielerin auf dem Turnierplan gutgeschrieben. Bei Fortsetzung des *Battle 4!* in einem neuen Turnier werden die neuen Punkte zu der bestehenden Punktzahl jeder/jedes TN addiert. Sind Spieler/-innen dann abwesend, wird dies ebenfalls im Plan vermerkt.

Absichten und Hinweise

◎ Der Turniermodus von *Battle 4!* ist charakterisiert durch: wiederkehrende Durchmischung der Teams, variablen Aufgabenstellungen (s. im Folgenden) und einer gekoppelten Mannschafts- und Einzelwertung. Beim *Battle 4!* kämpft man im Team und sammelt doch eigene Punkte. Siegen und Verlieren ist also immer mit allen Spielern/Spielerinnen des Teams und nicht mit „Einzelkämpfern" verbunden.

◆ Eine *Battle 4!*-Serie sollte nach 5–10 Durchläufen beendet und mit neuem Punktestand gestartet werden, damit alle Spieler/-innen wieder bei 0 Punkten beginnen.

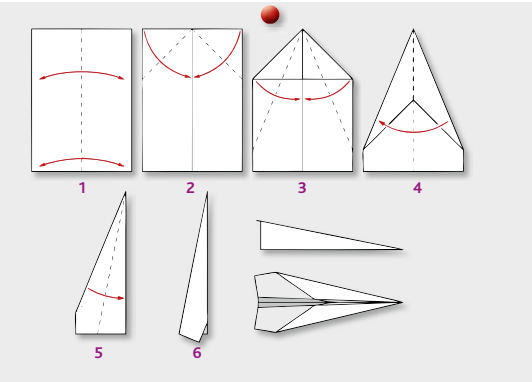
● ***Battle 4!* auf dem Schulhof**

⊙ Nach der Mannschaftsbildung werden die Aufgabenstellungen der Battles als Stationen eingerichtet und kurz erläutert. Anschließend spielt jedes Team 4 Minuten lang nacheinander die 4 verschiedenen Battles.

◎ Vier einfache verschiedenartige Battles lassen sich leicht dem Ort (Schulhof ggf. mit Flur), der Situation (Pause, Wetter), dem Material (was vorhanden ist) und den TN (Alter, Interessen) anpassen.
In diesem Beispiel werden die Battles im Stationsbetrieb nacheinander durchgeführt (raum- und materialabhängig).

1. Papierflieger

Mit Hilfe einer Anleitung stehen 3 Minuten zur Verfügung, um den optimalen Prototypen eines Papierfliegers herzustellen.
In der letzten Minute erhält der „beste" Flieger (Auswahl durch das Team) Starterlaubnis und soll eine möglichst lange Strecke zurücklegen.



◆ Zu 1:
- Ggf. Bastelanleitungen dazulegen
- Die Kinder können sich gegenseitig helfen.
- Durch die Markierung eines jeden Landepunkts mit einer Team-Markierung geht die Auswertung am Ende schneller.

2. Gut gezielt!

Mit bereitgestelltem Wurfmaterial wird 4 Minuten lang auf ein vorher festgelegtes Ziel (z.B. Treppenstufe oder Mauer) gezielt.
Zum Schluss wird das Material am Ziel gezählt.

3. Körperpuzzle

Wie viele der vorbereiteten Bewegungsaufgaben (z.B. „Es dürfen nur 6 Füße, 3 Hände, 2 Knie den Boden berühren!") löst das Team im vorgegebenen Zeitrahmen?

◆ Zu 3:
- Bei diesem Battle empfiehlt es sich, dass die ÜL als Schiedsrichter/-in fungiert.

4. Bücher-Staffellauf

Innerhalb des Zeitrahmens legen die TN in Staffelform eine festgelegte Laufstrecke um zwei Wendemale zurück. Bei jedem Abklatschen wird dabei ein weiteres Buch mehr transportiert.

◆ Zu 4:
- Die Laufstrecke sollte mindestens 10 Sekunden dauern, damit nicht zu viele Bücher benötigt werden.

Autorin: Natalie Gawenat

Illustratorin: Claudia Richter

© Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V.

● = *Inhalt*, ⊙ = *Organisation*, ◎ = *Absicht*, ◆ = *Hinweis*

Stundenverlauf und Inhalte

Absichten und Hinweise

● ***Battle 4!* im Wald**

⊙ Diese Battles führen alle Teams gleichzeitig gegeneinander durch.

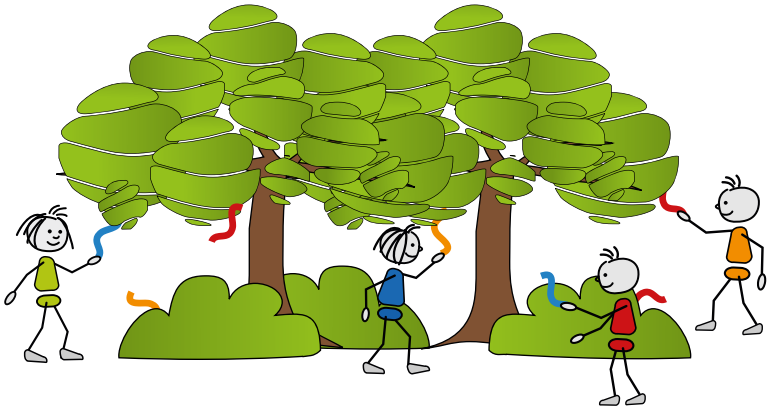
◎ Vier einfache, verschiedenartige Battles werden gespielt.
Da alle Battles gleichzeitig gespielt werden, lassen sich die Aufgaben mit einer ÜL gut betreuen.

1. Tannenzapfensuche
Wer hat nach 4 Minuten die meisten Tannenzapfen gesammelt?

2. Tannenzapfentransportkette
Alle Spieler/-innen eines Teams stehen als Kette in etwa 3 m Abstand zueinander. Jeweils ein Tannenzapfen wird vom/von der Startspieler/-in zum nächsten Mitspieler/zur nächsten Spielerin bis zum/zur Zielspieler/-in geworfen und dort dann abgelegt. Daraufhin läuft der/die Zielspieler/-in zum Start. Alle Spieler/-innen rücken eine Position weiter und der Ablauf beginnt von vorn.
Wer hat nach 4 Minuten die meisten Zapfen transportiert?

Zu 2:
- Die Positionen, an denen die Spieler/-innen stehen, markieren.

3. Fadenjagd
Jedes Team hat 2 Minuten Zeit, die eigenen Fäden im festgelegten Areal an Äste und Büsche zu hängen. Anschließend bleiben 2 Minuten Zeit, die Fäden der gegnerischen Mannschaft zu finden und einzusammeln.
Wer hat am Ende die meisten Fäden?



4. Verstecken-Fangen
Vor dem Spiel wird festgelegt, welche Teams einander fangen. Jedes Team fängt ein anderes. Alle Teams spielen gleichzeitig.
Wer gefangen wurde, setzt sich hin und kann vom eigenen Team durch Abklatschen befreit werden.
Wer hat nach 4 Minuten die meisten „Gefangenen"?

Zu 4:
- Die Teams und das Areal, in dem gespielt wird, gut sichtbar markieren.
- Bei diesem Battle kann eine Punktebesonderheit entstehen. Ist ein Team komplett gefangen, bekommen alle anderen drei Teams jeweils einen Punkt und es wird eine neue Runde gestartet. Am Ende der Zeit werden die Punkte wie oben beschrieben verteilt.

AUSKLANG (5 Minuten)

● **Turnierauswertung**

⊙ Nach Durchspielen eines *Battle 4!* versammeln sich alle TN und die ÜL zur Auswertung bzw. Siegerehrung. Oder die Punkte werden nur kurz notiert und in weitere *Battle 4!* mitgenommen.
Alternativ, vor allem mit Aussicht auf weitere *Battle 4!*-Turniere, ist an dieser Stelle Zeit, die Aufgabenstellungen mit den TN zu reflektieren und sie zur Mitgestaltung für weitere *Battle 4!* anzuregen.

◎ Siegerehrung, Reflexion der Aufgabenstellungen, Mitgestaltung, Anregen der Kreativität

Nach mehreren *Battle 4!*-Turnieren haben alle Spieler/-innen unterschiedlich viele Punkte und es dürfen Platzierungen bekannt gegeben werden.

© Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V.