



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Stundenentwürfe: Lauf und Fangspiele

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de





Titel: Stundenentwürfe: Lauf- und Fangspiele

Reihe: Materialserie aus Beispielmaterialien

Bestellnummer: 33632

Kurzvorstellung:

- Sie wollen Ihren Schülerinnen und Schülern eine abwechslungsreiche Sportstunde bieten? Dann arbeiten Sie mit den Stundenentwürfen von School Scout.
- Die Stundenentwürfe sind für jede Jahrgangsstufe der Grundschule geeignet und wurden erprobt und auch für fachfremde Lehrkräfte anschaulich und einfach dargestellt.
- Dieses Material beinhaltet schwerpunktmäßig Lauf-, Renn- und Fangspiele.

Inhaltsübersicht:

- Didaktische Erläuterungen
- Die vier Elemente
- Pokern
- Froschteich

Didaktische Erläuterungen

Viele Lehrkräfte scheuen sich vor den Sportstunden. Gerade fachfremde Lehrerinnen und Lehrer fühlen sich in Vertretungsstunden überfordert.

Dabei lieben die meisten Schülerinnen und Schüler den Sportunterricht. In diesen Stunden können sie sich bewegen, laufen, rennen, klettern. Die Konzentration der Kinder steigt bei ausreichender Bewegung und ihre Leistungsfähigkeit in den anderen Fächern steigert sich.

School Scout bietet Ihnen von Lehrkräften erprobte Stundenentwürfe. Der Aufbau der Stundenentwürfe ist, zum besseren Verständnis, immer gleich aufgebaut.

Die Stunden gliedern sich in vier Phasen:

- Einführungsphase
- Schwerpunktphase
- Schwerpunktabschlussphase
- Abschlussphase

Zu jeder Phase findet die Lehrkraft eine Beschreibung des Spiels, die Zeitangabe, erforderliche Materialien und zur Veranschaulichung Zeichnungen über den Spielaufbau.

In diesem Material finden Sie drei Stundenentwürfe, in denen schwerpunktmäßig gelaufen und gefangen wird. Jede Stunde steht unter einem bestimmten Thema, welches in der Konzeption der einzelnen Spiele zu erkennen ist.

Schwerpunktphase			
<u>Eckenstopp</u> Ca. 5 Minuten	Zur Musik laufen die Kinder durch die Halle. Bei Musikstopp sammeln sich die Gruppen so schnell wie möglich in einer ihnen zugeordneten Ecke.	Musik	
<u>Partnertausch</u> Ca. 10 Minuten	Die Kinder laufen zur Musik in der Halle. Bei Musikstopp gibt der Übungsleiter Kommandos: <ul style="list-style-type: none"> - Sucht euch ein Feuerkind. - Sucht euch ein Wasserkind - ... Hierbei dürfen mehrere Kinder bei einem Kind stehen. Das Kind, welches zuletzt ein Kind findet, scheidet aus.	Musik	
Fängerwechsel Ca. 10 Minuten	Die Fängergruppen wechseln auf Kommando des Übungsleiters. Kinder, die gefangen wurden, setzen sich. Sie sind jedoch wieder frei,	Musik	



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Stundenentwürfe: Lauf und Fangspiele

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

