



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Schulfeste - Wettkämpfe - Meisterschaften: Grübel- und Bewegungsideen für einen Orientierungslauf

Das komplette Material finden Sie hier:

[Download bei School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Kreative Ideenbörse



**Sport in der
Grundschule**

8.5.2 Hinter den Bergen bei den sieben Zwergen! – Grübel- und Bewegungsideen für einen Orientierungslauf

Michaela Eckhardt & Stefanie Rosenstock

Lernziele:

Die Schüler sollen

- ihre Ausdauerleistungsfähigkeit und ihre Orientierungsfähigkeit schulen,
- dabei den Umgang mit Kompass und Karte üben,
- in ihrer Gruppe eigenständig die Stationsaufgaben erlesen,
- dabei unterschiedliche „Werkzeuge“ (Schere, Stift, Klebestift) aufgabengemäß einsetzen,
- vielfältige Grübelaufgaben aus unterschiedlichen Bereichen lösen.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p>1. Hinführung</p> <p>Die Reise ins Zwergendorf beginnt für alle teilnehmenden Schüler am Versammlungsort.</p>	<p>Die Grundlage für die Idee zur Erkundung eines Zwergendorfs ist das Prinzip des Orientierungslaufs (schnelle Orientierung in einem (un)bekanntem Gelände), allerdings erweitert um Stationsaufgaben, die unterschiedliche Anforderungen aus verschiedenen Bereichen an die Schüler stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung • Mathematik • Sprache • Kunst. <p>Da die Vorbereitung und die Stationsmaterialien eher aufwändig sind, bietet es sich an, diese Idee mit allen Klassen einer (oder sogar mehrerer) Klassenstufen durchzuführen, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • an einem Schul-Feiertag oder • im Rahmen einer Projektwoche oder • auf einer Klassenfahrt. <p>Pro Station ist mind. ein erwachsener Helfer erforderlich.</p> <p>Die Stationen sollten in einem geeigneten Außengelände (Stadtteil, Park, Wald etc.) verteilt werden. Die Entfernung zwischen den einzelnen Stationen ist abhängig von der Leistungsfähigkeit der teilnehmenden Schüler zu wählen (mind. 1000 Meter). Die Laufzeit ist so zu „berechnen“, dass nicht zwei Gruppen gleichzeitig an einer Station ankommen.</p> <p>Außerdem sollten die Schüler im Umgang mit einem Kompass geübt sein.</p>

8.5.2 Hinter den Bergen bei den sieben Zwergen!

Die Reisegruppen

Die Erkundung des Zwergendorfs erfolgt in Reisegruppen, die anhand der Startortkarten gebildet werden. Jeder Schüler zieht eine Startortkarte. Sie entspricht der Station, an der die Reisegruppe ihre Erkundung vom Versammlungsort aus beginnt.

Der Streckenpass

Jede Reisegruppe erhält nun einen vorbereiteten Streckenpass.

Der Streckenpass enthält auf der Rückseite auch die Reiseroute, also den Weg, auf dem die Gruppe von ihrem Startort (Station 1) aus durch das Dorf reisen wird.

An den Stationen müssen die Reisegruppen Aufgaben lösen. Diese werden auf dem Routenplan des Streckenpasses abgehakt.

Haben die Reisegruppen alle Stationen durchlaufen und damit ihre Erkundung des Zwergendorfs beendet, kehren sie zum Versammlungsort zurück.

Auf der Innenseite des auseinander gefalteten Streckenpasses findet sich die Landkarte, der Lageplan der einzelnen Stationen, erkennbar an den Stationssymbolen.

Das Handicap

Diese Erschwernis kann wahlweise integriert werden. Jede Reisegruppe erhält ein Glas Wasser, das sie mit sich führen muss. Zum Schluss wird gemessen, wie viel Wasser noch im Glas ist.

„Vor kurzem hat es im Zwergendorf gebrannt und da es im Zwergendorf keine Feuerwehr gibt, konnte das Feuer nicht schnell genug gelöscht werden.“

**Startortkarten 8.5.2/M 1 und M 2**

Eine Reisegruppe setzt sich aus maximal fünf Schülern zusammen.

**Streckenpass 8.5.2/M 3 und M 4**

Die beiden Seiten des Streckenpasses werden zunächst auf ein Blatt Papier kopiert (Vorlage vergrößern auf DIN A4). Es empfiehlt sich, dafür festeres Papier (mind. 120 g) zu wählen.

Dieses doppelseitige Blatt wird nun zweimal so gefaltet, dass Bild und Text („Streckenpass“, „Sippe“) die Vorderseite des Passes bilden.

**Reiserouten 8.5.2/M 5 bis M 9**

Die Reiserouten werden an den gestrichelten Linien ausgeschnitten und im Querformat auf die Rückseite des gefalteten Streckenpasses geklebt.

**Stationssymbole 8.5.2/M 10**







Die Stationssymbole werden ausgeschnitten und an die geografisch richtigen Orte innerhalb der Landkarte geklebt.













Als weitere Orientierungshilfen für die Schüler sollten auffällige Landschaftsmerkmale eingezeichnet werden.



- pro Reisegruppe 1 Plastikbecher gefüllt mit Wasser

<p><i>Damit das nicht noch mal passiert, hat der Bürgermeister dieses Dorfs angeordnet, dass jeder Zwerg oder jede Gast-Sippe ein Glas Wasser mit sich zu führen hat, wenn er sich in der Stadt aufhält!</i></p> <p>Jede Reisegruppe kontrolliert ihr „Gepäck“ (Streckenpass, Stifte, Wasserglas und Kompass) und überlegt sich nun abschließend, bevor die Erkundung beginnt, einen Namen für ihre „Sippe“ und trägt ihn vorne auf ihrem Streckenpass ein.</p> <p>Die Mitglieder der Reisegruppe, der Sippe, entscheiden auch noch, wer wann welches „Gepäckstück“ transportiert.</p>	 <p>pro Sippe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Streckenpass • 1 Kompass • 1 Becher Wasser • 1 Radiergummi • 1 Bleistift pro Sippenmitglied
<p>2. Erarbeitung</p> <p>Die Sippen können nun vom Versammlungsort, der auch in der Landkarte verzeichnet ist, mit der Erkundung des Zwergendorfs beginnen: Sie laufen die erste auf ihrer Route verzeichnete Station an.</p> <p>Im Folgenden werden die einzelnen Stationen detailliert beschrieben.</p> <p>Die Stationen</p> <p>Die Karten markieren jeweils die Stationen, die die Reisegruppen auf ihrer Route bei der Erkundung des Dorfes anlaufen.</p> <p>Die jeweils zu lösenden Aufgaben stehen auf den Rückseiten der Stationskarten.</p> <p>Die Arbeitsblätter liegen ebenfalls an den Stationen aus; diese werden ausgefüllt und auf die weitere Reise mitgenommen.</p> <p>Station: Die Zipfelmützenfabrik</p> <p><u>Aufgabe 1:</u> Hier bastelt jeder aus der Sippe eine Zipfelmütze und darf diese mit dem Namen der Sippe beschriften.</p> <p><u>Aufgabe 2:</u> Gemeinsam muss die Sippe noch ein Rätsel lösen.</p>	 <p>Stationskarten 8.5.2/M 11 bis M 30</p>  <p>Vorlage Zipfelmütze 8.5.2/M 31</p>  <p>pro Sippe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Zipfelmützevorlage pro Sippenmitglied; die Vorlagen sind bereits in passender Größe auf verschiedenfarbiges Tonpapier gedruckt • 1 Schere pro Sippenmitglied • Klebstoff • 1 bis 2 Locher • farbige Stifte • reißfeste Bänder (z.B. Geschenkband)  <p>Zipfelmützenrätsel 8.5.2/M 32</p>  <ul style="list-style-type: none"> • pro Sippenmitglied ein Rätselblatt

8.5.2 Hinter den Bergen bei den sieben Zwergen!

<p>Station: Schwimmbad „Pitschepatsch“</p> <p><u>Aufgabe 1:</u> Die Sippe beweist ihr Wissen über die Baderegeln und korrigiert die vom bösen Wicht veränderten Regeln.</p> <p><u>Aufgabe 2:</u> Die zweite Aufgabe an dieser Station ist ein „Wettwatscheln“: Die Sippe steht hinter einer Slalomstange, dort liegen eine Taucherbrille und ein Paar Flossen. In fünf Metern Entfernung steht ein Karton mit Tauchringen. Aufgabe ist es nun, innerhalb von vier Minuten so viele Ringe wie möglich über die Slalomstange zu legen. Das erste Sippenmitglied zieht sich Flossen und Taucherbrille an und watschelt so schnell wie möglich zum Karton, bringt einen Ring mit zurück und steckt ihn über die Stange. Dann werden Taucherbrille und Flossen an das nächste Sippenmitglied übergeben.</p> <p>Station: Der Imbiss „Currynase“</p> <p>Hier gibt es zur Stärkung eine Kleinigkeit zu essen und zu trinken für die Sippenmitglieder und natürlich eine Aufgabe.</p> <p><u>Aufgabe 1:</u> Gemeinsam löst die Sippe ein Rätsel. Hier die Antworten: 1. In der 59. Minute ist die Flasche halb voll! 2. In drei Minuten haben es die Mäuse geschafft! 3. 5,084 Euro muss er für eine Portion verlangen!</p> <p>Station: Die Bäckerei „Backdizwack“</p> <p><u>Aufgabe 1:</u> Hier sollen die Schüler Gewürze am Geruch erkennen und richtig benennen. „Erriechen“ sie die Gewürze nicht, dürfen sie sie anhand ihres Aussehens im Lexikon nachschlagen.</p> <p>Auf dem Arbeitsblatt stehen in Kästchen die Gewürznummern, daneben tragen die Schüler den Namen des Gewürzes ein.</p>	<p> Baderegeln 8.5.2/M 33 und M 34 Das Arbeitsblatt besteht aus einer Vorder- und Rückseite.</p> <p> • pro Sippenmitglied ein Arbeitsblatt</p> <p> Die Originalregeln finden sich unter: http://www.dlrg.de/Angebot/Schwimmen/Baderegeln/. Sie sollten vorher im Sport- bzw. Schwimmunterricht behandelt worden sein.</p> <p> • 1 Slalomstange • 1 Taucherbrille • alte Flossen (verschiedene Größen bereithalten) • 1 großer Pappkarton • 20 Tauch- oder Tennisinge • 1 Stoppuhr</p> <p> Dieses Watscheln lässt sich nur barfuß durchführen, sonst „passen“ die Flossen nicht!</p> <p> Getränke (z.B. Wasser oder Apfelsaftschorle) und Obst o.Ä.</p> <p> Imbissrätsel 8.5.2/M 35</p> <p> • pro Sippenmitglied ein Rätselblatt</p> <p> Gewürze 8.5.2/M 36</p> <p> • 1 Arbeitsblatt pro Sippenmitglied • 1 Augenbinde pro Sippenmitglied • blickdichte Filmdöschen mit Nummern • Gewürze: z.B. Zimt, Nelken, Rosmarin, Oregano, Basilikum, Schnittlauch, Petersilie, Knoblauch • Pflanzenlexikon</p>
--	---



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Schulfeste - Wettkämpfe - Meisterschaften: Grübel- und Bewegungsideen für einen Orientierungslauf

Das komplette Material finden Sie hier:

[Download bei School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Kreative Ideenbörse



**Sport in der
Grundschule**