

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Ritterliche Koordinationsschulung

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



1.45

Grundlegende Bewegungserfahrungen

**Ritterliche Koordinationsschulung –
ein Ritterturnier auf Burg Drachenstein**

Nach einer Idee von Saskia Kroll-Gabriel



Tauschen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern in einer interaktiven WMU aus. Die Kinder lernen Ritterkampf und seine ritterliche Etikette kennen und nehmen selbst an einem Ritterturnier teil. Die Spiele und Übungen trainieren neben den koordinativen Fähigkeiten auch die sozialen Kompetenzen der Kinder.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 2/3 bis 4
Dauer: bis 2 Unterrichtsstunden
Kompetenzen: Schulung der koordinativen und sozialen Fähigkeiten Förderung der kulturellen und Bewegungskompetenz
Thematische Bereiche: Ritter, Kampfkunstausübung
Medien: Übungsauftrag, Spielerschichten, Arbeitsblatt zum Ritterturnier
Zusammenarbeit: Fortwache OB 120

I.45

Grundlegende Bewegungserfahrungen

Ritterliche Koordinationsschulung – ein Ritterturnier auf Burg Drachenstein

Nach einer Idee von Sandra Kroll-Gabriel



© RAABE 2022

© www.colourbox.com

Tauchen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern in eine mittelalterliche Welt ein: Die Kinder lernen Ritter Ewald und seine muntere Tafelrunde kennen und nehmen selbst an einem Ritterturnier teil. Die Spiele und Übungen trainieren neben den koordinativen Fähigkeiten auch die sozialen Kompetenzen der Kinder.

KOMPETENZPROFIL

| | |
|------------------------------|---|
| Klassenstufen: | 2 bis 4 |
| Dauer: | ca. 2 Unterrichtsstunden |
| Kompetenzen: | Schulung der koordinativen und sozialen Fähigkeiten; Förderung der Ausdauer und Beweglichkeit |
| Thematische Bereiche: | Ritter, Koordinationsschulung |
| Medien: | Übungskarten, Spielbeschreibungen, Arbeitsblatt zum Rittertum |
| Zusatzmaterial: | Farbseite (M 12) |

Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Ein fächerübergreifender Sportunterricht bietet den Schülerinnen und Schülern vielfältige Bewegungsformen und die Freude am Bewegen steht im Vordergrund. Das Thema „Ritter“ und „Burgen“ motiviert Jungen und Mädchen gleichermaßen und führt dazu, dass sie ihre körperliche Leistungsfähigkeit auf ungewöhnliche Art erproben können. Der Einbezug von Alltagsmaterialien (z. B. Zeitungen, Joghurtbecher o. Ä.) als Ergänzung zu den konventionellen Sportgeräten ermöglicht den Kindern kreative Bewegungsformen. Dabei werden auch soziale Verhaltensweisen und das Einhalten von Regeln als wichtige Ziele des Sportunterrichts geschult. Bei den Ritterspielen erfahren die Schülerinnen und Schüler, dass es im Schulsport nicht nur um körperliche Leistungsfähigkeit, sondern auch um Kreativität, Teamfähigkeit und Spaß geht.

Das Thema kann darüber hinaus im Sach- und Deutschunterricht weitergeführt werden:

- Siehe **M 11**: Bei diesem Arbeitsblatt lösen die Kinder ein Suchsel und tauschen sich über die Eigenschaften von Rittern aus.
- Siehe **M 12**: Die Kinder suchen sich z. B. eine Figur aus, zu der sie eine Geschichte schreiben.

Welche weiteren Medien Sie nutzen können

- ▶ **Mai, Manfred und Kock, Hauke**: *Frag doch mal die Maus! – Ritter und Burgen*. cbj Verlag, München 2006.
Dieses Buch beantwortet alle Kinderfragen rund um das Thema Ritter.
- ▶ **Tarnowski, Wolfgang u. a.**: *Was ist was? Band 88: Ritter*. Tessloff Verlag, Nürnberg 2010.
In diesem Buch finden Sie umfangreiche Sachinformationen zu Aufstieg und Niederlage des Rittertums und zur Welt der Ritter.
- ▶ **Winter, Pete; Summer, Steve und Bender, Mark**: *Ich baue eine Ritterburg. Ritterlieder für Kinder*. ZYX-MUSIC, Merenberg 2005.
Diese CD bietet Ritterlieder zum Bewegen und Mitsingen und kann als Unterstützung der Aufwärmspiele in der vorliegenden Unterrichtseinheit genutzt werden.

Auf einen Blick

Legende: L: Lehrkraft; SuS: Schülerinnen und Schüler  Gesprächsimpulse

1. Stunde

Thema: Langeweile auf Burg Drachenstein

Aufwärmen

M 1 **Langeweile auf Burg Drachenstein – eine Bewegungsgeschichte** / L liest die Geschichte vor, SuS führen die Bewegungen dazu aus.

Hauptteil

M 2 **Das Pferderennen** / SuS führen Übungen mit Gymnastikstäben durch.

M 3 **Das Wagenrennen** / SuS führen Übungen mit Teppichfliesen durch.

Abschluss

M 4 **Nach dem Rennen – eine Entspannungsgeschichte** / L liest die Geschichte vor, SuS führen die Bewegungen aus.

Benötigt: 1 Gymnastikstab pro Kind, Teppichfliesen, Hütchen, Langbänke/Matten, ggf. zusätzliche Kleingeräte

2. Stunde

Thema: Einladung zur alljährlichen Tafelrunde

Einstieg: *„Ritter Ewald hat zur alljährlichen Tafelrunde geladen. Dazu sind Ritter und Burgfräuleins aus der ganzen Umgebung eingeladen. Es wollen sich auch ungeladene Gäste einschleichen, die jedoch vor dem Eingang zur Burg von den Turmwächtern abgefangen werden.“*



Aufwärmen

M 5 **Die Turmwächter** / SuS führen das Spiel durch.

Hauptteil: *Inzwischen sind alle Teilnehmer der Tafelrunde eingetroffen. Nach Speis und Trank werden lustige Ritterspiele gespielt.*



M 6 **Lustige Ritterspiele in der Gruppe** / SuS führen die Übungen durch.

M 7 **Lustige Ritterspiele an Stationen** / SuS führen die Übungen durch.

M 8 **Erläuterungen zu den Stationen**

M 9 **Wappenvorlage zu Station 5**

M 10 **Auszeichnung für tapfere Ritter und Burgfräuleins**

M 11 **So waren die Rittersleut'** / SuS lösen die Aufgaben auf dem Arbeitsblatt.

M 12 **Von Rittern und Burgfräuleins** / SuS schreiben eine Geschichte zu einer Figur.

Abschluss: Als Abschlussspiel kann „Der Schlafknappe geht um“ von M 6 gespielt werden.

Benötigt: 2–3 Langbänke, kleine Matten, 1 kleiner Kasten, Bierdeckel/kleine Bälle, 1 leerer Joghurtbecher/Sandsäckchen und 1 Stift pro Kind, 1 Mütze, 3–4 Bananenkartons, 1 Reifen, 2 Tennisbälle (ggf. 2 Socken und Schnur/Band), 4–5 Tücher, Zeitungen, Klebeband, ggf. 4–5 bemalte DIN-A4-Blätter (Wappen)

M 1 Langeweile auf Burg Drachenstein – eine Bewegungsgeschichte



Wieder einmal sitzt Ritter Ewald im Speisesaal seiner Burg und langweilt sich. (*SuS sitzen oder liegen am Boden, gähnen und räkeln sich.*) Kein gefährlicher Drache, der seine Burgbewohner bedroht, keine feindlichen Angreifer, noch nicht einmal ein Treffen mit seinen Ritterfreunden – nichts, rein gar nichts bewegt sich seit Tagen! Langsam beginnt nicht nur Ewalds Rüstung zu rosten, sondern auch seine Knochen werden immer steifer. Nur mühsam kann er sich von seinem Sessel erheben und schafft gerade mal den kurzen Weg zum Burgfenster. Er schaut, was draußen im Burghof vor sich geht: (*SuS stehen auf, halten eine Hand an die Stirn und drehen den Kopf nach links und rechts.*)

Auf dem Hof tippeln die Pferde schon unruhig herum. (*SuS tippeln von einem Fuß auf den anderen.*) Die Knappen polieren ihre Rüstungen und hoffen ebenfalls, dass bald etwas passieren wird. (*SuS machen kreisende Bewegungen mit den Händen.*)

Auch das Burgfräulein Rosalinde weiß nichts mit ihrer Zeit anzufangen. Sie sitzt in ihrem Turm und schaut ratlos aus dem Fenster. Doch plötzlich hat sie eine Idee! Sie läuft schnell zu Ritter Ewald hinüber. (*SuS laufen auf der Stelle.*) „Ewald, ich habe eine tolle Idee!“ (*SuS springen in die Höhe.*) „Wir veranstalten ein Pferde- und Wagenrennen. Alle Bewohner der Burg dürfen mitmachen und die Langeweile hat ein Ende.“ Ritter Ewald ist begeistert von Rosalindes Plan. (*SuS klatschen in die Hände.*) Sofort beginnen die beiden mit der Organisation und überlegen, was sie alles vorbereiten müssen. (*SuS massieren sich die Schläfen.*)



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Ritterliche Koordinationsschulung

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



1.45

Grundlegende Bewegungserfahrungen

**Ritterliche Koordinationsschulung –
ein Ritterturnier auf Burg Drachenstein**

Nach einer Idee von Saskia Kroll-Gabriel



Tauschen Sie sich über Ihren Schichtenverlauf und Schüler in einer thematisierten UML aus. Der Lehrer lernt, Ritter Events und seine eigenen Fähigkeiten kennen und nehmen selbst an einem Ritterturnier teil. Die Spiele und Übungen trainieren neben den koordinativen Fähigkeiten auch die sozialen Kompetenzen der Schüler.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 2/3 bis 4
Dauer: bis 2 Unterrichtsstunden
Kompetenzen: Schulung der koordinativen und sozialen Fähigkeiten Förderung der kulturellen und Bewegungsbildung
Thematische Bereiche: Ritter, Karibikentdeckung
Methoden: Übungsformen, Spielerschulungen, Interaktivität zum Witzturnier
Zusammenfassung: Fortwache 08.12.