



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Pausenspiele - Kleine Spiele - große Freude (1.-4. Klasse)

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



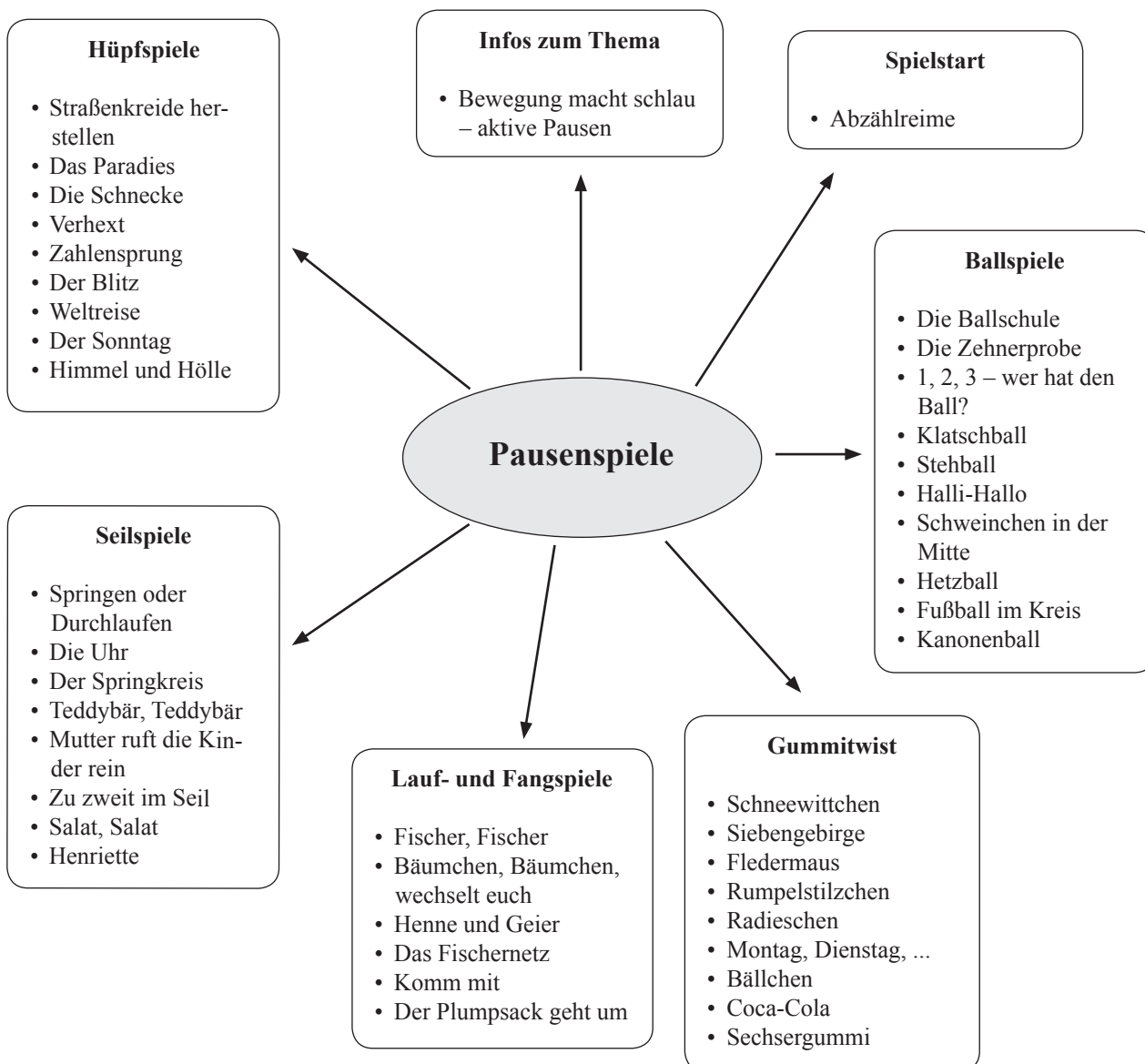
Pausenspiele

Doris Höller

Lernziele:

Die Schüler sollen

- Anregungen für eine aktive Pausengestaltung bekommen,
- sich bewusst als Klassengemeinschaft erleben,
- erkennen, dass jeder Mitschüler Stärken und Schwächen hat,
- lernen, Schwächen zu tolerieren und keinen Mitschüler auszugrenzen.



Pausenspiele

Didaktisch-methodischer Ablauf	Inhalte und Materialien (M)
<p>I. Hinführung</p> <p>Wenn die Schüler aggressiv aus den Pausen zurückkommen oder nach den Pausen starke Unruhe herrscht, kann die Lehrkraft mit einfachen Überkreuzübungen für ruhigeren Unterricht sorgen (vgl. auch „Brain-Gym“ – siehe Tippkasten).</p> <p>Jetzt kann die Lehrkraft zusammen mit der Klasse überlegen, wie eine Pause auch anders gestaltet werden könnte.</p> <p>Gemeinsam werden Ideen für benötigtes Material gesammelt. Für die Anschaffung von Spielmaterial können die Eltern angeschrieben werden.</p>	<p>Die Schüler machen z.B. bei geschlossenen Augen mit beiden Armen eine große „Liegende Acht“ vor dem Körper. Hierbei kann man die Richtung und die Größe ändern.</p> <p>→ Bewegung macht schlau – aktive Pausen M1 ① ② ③ ④</p> <p>Die Schüler sammeln Ideen und schreiben sie auf ein großes Plakat.</p> <p>Die Schüler bringen evtl. Bälle, Seile usw. mit in die Schule. Hier kann dieses Spielmaterial in einer großen „Pausenkiste“ bereitliegen. Wenn mehrere Klassen eine solche Pausenkiste haben, ist es sinnvoll, Kennzeichnungen anzubringen.</p>
<p>II. Erarbeitung</p> <p>Zunächst werden gemeinsam Spielregeln aufgestellt. Diese sollten auch klar formuliert sein. Allen Schülern sollte deutlich werden, dass niemand ausgeschlossen werden darf und die Spielregeln von allen Mitspielern eingehalten werden müssen.</p> <p>Um den Spielstart ohne Streit zu regeln, sammeln die Schüler nun Abzählreime.</p> <p>Nun gibt die Lehrkraft mithilfe der Arbeitsblätter Anregungen zu verschiedenen Spielen. Hierfür können Sportstunden eingeplant werden. Auch in gemeinsamen Pausen können die Schüler verschiedene Spiele kennen lernen.</p> <p>Besteht die Möglichkeit, Eltern daran zu beteiligen, kann man auch Gruppen bilden, die an verschiedenen Stellen auf dem Schulhof Spiele üben. Die Gruppen wechseln sich ab, so dass alle Schüler auch an allen Stationen teilnehmen können.</p> <p>Ausklang: Die Lehrkraft erstellt mit den Schülern einen Plan, anhand dessen die Klasse ersehen kann, wer an welchem Tag für das Spielmaterial verantwortlich ist.</p> <p>Weiterführung: Die gesammelten Spielideen werden auf thematischen Plakaten festgehalten. Dazu können die Arbeitsblätter farbig gestaltet werden.</p>	<p>Die Schüler sollen lernen, auch ohne Lehrkraft etwas gemeinsam durchführen zu können.</p> <p>Die Schüler tragen bekannte Abzählreime zusammen und erstellen daraus ein Plakat.</p> <p>→ Abzählreime 1 M2 ① ② ③ ④ → Abzählreime 2 M3 ① ② ③ ④</p> <p>Kennen die Schüler unterschiedliche Regeln für ein Spiel, einigen sie sich auf eine gemeinsame Regel. Neben den Spielbeschreibungen bieten die Arbeitsblätter auch hin und wieder kleine Knobeleyen. Die Jahrgangsstufenempfehlungen beziehen sich auf diese Knobeleyen.</p> <p>→ Gummitwist M4 bis M8 ① ② ③ ④ → Hüpfspiele M9 bis M13 ① ② ③ ④ → Seilspele M14 bis M17 ① ② ③ ④ → Ballspiele M18 bis M23 ② ③ ④ → Lauf- und Fangspiele M24 bis M27 ③ ④ → Lösungen zu den Knobeleyen M28a und b ② ③ ④</p> <p>Die Schüler erfahren, dass sie für ihre Pausenkiste selbst verantwortlich sind.</p> <p>Die Schüler fertigen zu den Spielideen Plakate an. Die Schüler können diese Sammlung jederzeit um neue Ideen erweitern.</p>

<p>Zusätzliche Spielideen: Mit einfachem Material können Jonglierübungen durchgeführt werden. Hierfür eignen sich kleine Bälle und Tücher. Später kann mit Ringen und Keulen geübt werden.</p> <p>Eine weitere Geschicklichkeitsübung ist das Tellerdrehen. Hierfür gibt es im Spielwarengeschäft Kunststoffteller mit passenden Stäben.</p> <p>Alternativen: Die Lehrkraft sammelt mit den Schülern Klatschspiele sowie Spiele mit Überkreuzbewegungen. Diese können dann vor oder während des Unterrichts eingesetzt werden, um die Konzentration zu fördern.</p> <p>Für Regenspauzen eignen sich Fadenspiele. Evtl. können für eine Ideensammlung hierzu auch Eltern befragt werden.</p> <p>Aktionen: Gemeinsam mit den anderen Klassen kann ein Spieletag auf dem Schulhof durchgeführt werden.</p> <p>In Zusammenarbeit mit den Eltern kann der Spieletag in einen Aktionstag erweitert werden, der mit einer gemeinsamen Kaffeetafel abgeschlossen wird. Der Kuchen wird für einen geringen Preis abgegeben; der Erlös ermöglicht dann die Anschaffung von neuem Spielmaterial.</p>	<p>Wer solche Übungen schon kann, kann Hilfestellung geben.</p> <p>Die Schüler können auch ein Zeichen vereinbaren, mit dem sie der Lehrkraft zu erkennen geben, wann sie eine solche Auszeit für sinnvoll halten.</p> <p>Die Schüler recherchieren nach passenden Spielanleitungen.</p> <p>Hierzu können die Schüler Gruppen bilden, die die einzelnen Angebote vorstellen.</p>
--	--

Tipp:

Für die Lehrkraft:

- „Kinesiologie – Kinder finden ihr Gleichgewicht“; Wissenswertes, Spiele, Lieder und Geschichten; Don Bosco-Verlag
- „Lied & Bewegung“; Das Liederbuch mit CD; Lieder und Texte zum Mitmachen, Singen, Tanzen und Zuhören; Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung; www.bzga.de; Bestellnummer: 99840000; Schutzgebühr 6,00 Euro inkl. Versand (order@bzga.de)
- „Brain-Gym“; Paul E. Dennison, Gail E. Dennison; VAK Verlag, Kirchzarten bei Freiburg; Reihe: Lernen durch Bewegung; ISBN 3-924077-75-4
- „Das bewegte Klassenzimmer“; Ein Projekt zeigt Wirkung: Ergebnisse und Anregungen für die Praxis; Dorothea Beigel, Waltraud Steinbauer, Kurt Zinke; VAK Verlag, Kirchzarten bei Freiburg; ISBN 3-935767-03-X
- www.zzzebra.de – Spiele und viele andere Anregungen
- www.kidsweb.de – Spiele etc.
- www.spielekiste.de
- www.hallo-kinder.gk-kunte.de4

Bewegung macht schlau – aktive Pausen

„Mein Körper muss in Bewegung sein, wenn es mein Geist sein soll“, sagte schon der französische Philosoph Jean-Jacques Rousseau Mitte des 17. Jahrhunderts.

Bewegung im Freien fördert die Ausdifferenzierung der Gehirnstrukturen. Dies ist die Voraussetzung für intellektuelle Leistungsfähigkeit. Bewegungsmangel führt dagegen zu einer reduzierten Lern- und Leistungsfähigkeit. Viel Bewegungsspielräume fördern also die schulischen Leistungen.

Die Wechselbeziehungen zwischen der Motorik und den kognitiven Fähigkeiten sind schon lange bekannt, scheinen aber in Vergessenheit geraten zu sein. Der Zusammenhang zwischen Bewegung, Konzentration, Lern- und Leistungsfähigkeit sollte also nicht nur im Sportunterricht genutzt werden.

Bewegung führt zu mehr Kreativität und verhilft den Schülern zu einer verbesserten Konzentration. Viele Entwicklungsprozesse des Menschen werden durch Bewegung ermöglicht und unterstützt, so auch der Spracherwerb. Motorische Erfahrungen sind notwendig, um Bildvorstellungen zu entwickeln, was u.a. eine Voraussetzung für Rechenvorgänge darstellt. Wer sicher rückwärtsgehen kann, dem fällt auch das Subtrahieren leichter.

Durch Bewegung kann ein besseres Sozialverhalten erreicht werden, denn Gruppenspiele fördern den Gemeinschaftssinn und aggressives Verhalten kann durch körperliches „Auspowern“ vermindert werden. Wer sicher in seinen Bewegungen ist, ist auch sicherer und flexibler in seinem Verhalten und gewinnt Selbstsicherheit.

Wichtige Vernetzungen im Gehirn werden durch Bewegung geschaffen. Damit je nach Situation passend reagiert werden kann, müssen beide Gehirnhälften gut zusammenarbeiten. Die rechte Hälfte ist dabei mehr für das Gefühlsmäßige zuständig, die linke Hälfte für das Logische.

Einfache Übungen vor und während des Unterrichts können dieses Zusammenspiel der Gehirnhälften verbessern. Ohne großen Aufwand können Überkreuzübungen, Simultanbewegungen, Klatschspiele oder die „Liegende Acht“ in den Unterricht eingebunden werden.

Für die Pausen kann Spielmaterial wie z.B. Springseile, Bälle, Straßenkreide, Jongliermaterial (Bälle, Tücher, Ringe) usw. bereitgelegt werden.

Abzählreime 1

Ene mene Miste.
Es rappelt in der Kiste.
Ene mene meck
und du bist weg!



Ene mene Tintenfass,
geh' in die Schul' und
lerne was.
Wenn du was gelernet hast,
komm nach Haus und
sag' mir das.
Eins, zwei, drei, du bist frei.

Ene mene Winzen,
wer backt Plinzen,
wer backt Kuchen,
der muss suchen.



Ene mene mingmang pinkpank,
use duse susemihl,
ene mene weg!



Ene mene minke tinke,
wade rade rollke trollke,
wiggel waggel weg!

Ene mene muh
und aus bist du!

Ene, mene muh.
Raus bist du.
Raus bist du noch lange nicht,
sag mir erst wie alt du bist.



Wollen zählen, wollen wählen,
einen aus dem großen Haufen;
der soll haschen, der soll laufen
1, 2, 3 – du bist frei!

Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben,
eine alte Frau kocht Rüben,
eine alte Frau kocht Speck,
und du bist weg!

Eins, zwei, drei, vier, fünf,
der Storch hat rote Strümpf.
Der Frosch, der hat kein Haus
und du bist raus!



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Pausenspiele - Kleine Spiele - große Freude (1.-4. Klasse)

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

