



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Unser Abenteurer im Dschungel - Ein sportliches Mit- und
Gegeneinander*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Unser Abenteuer im Dschungel – eine Bewegungs- und Erlebnislandschaft durchlaufen

Klassen 1 bis 4

Ein Beitrag von Janine Weiland, Hackenheim
Illustrationen von Julia Lenzmann, Stuttgart

„Wir machen eine Abenteuerreise in den Dschungel.“ So lautet das Motto dieser Unterrichtseinheit. Mit der thematischen Einbettung in eine Rahmengeschichte wird der Sportunterricht zu einem Erlebnis für die Schüler. Sie hangeln sich wie Affen von Ast zu Ast, kriechen durch Höhlen und überqueren tiefe Schluchten. So sammeln sie kindgerecht vielfältige Bewegungserfahrungen an und mit Geräten.



© Thinkstock/iStock

Wir hangeln wie Affen

Das Wichtigste auf einen Blick

Lernbereich:

Sich an Geräten bewegen, Turnen

Themen:

- Geräteparcours
- Balancieren
- Koordination

Kompetenzen:

- das eigene Bewegungsrepertoire erweitern und umsetzen
- mit anderen kooperieren und gemeinsam Bewegungsideen entwickeln
- Spielregeln verstehen und erklären

Klassen: 1–4

Dauer: 5 Unterrichtsstunden

Organisatorisches:

Für die Aufwärm- und Abschlussspiele benötigen Sie einen CD-Player.

Musik:

- Warm-up 1 und 2 (Track 1 oder 2 auf CD im Grundwerk)

Fächerübergreifender Einsatz:

- Im Sachunterricht kann das Thema „Dschungel“ bzw. „Regenwald“ näher behandelt werden.
- Im Musikunterricht können Dschungellieder gesungen werden.



Alle Materialien finden Sie auf der **beiliegenden CD 7** in veränderbarer Form.

Was sollten Sie zu diesem Thema wissen?

Warum ist Bewegung so wichtig?

Es gibt zahlreiche Studien darüber, dass sich Kinder und Jugendliche in Deutschland zu wenig bewegen. Die Gründe hierfür sind zahlreich, z. B. zu wenig Platz in der Wohnung, zu viele Gefahren auf der Straße, zu langes Stillsitzen vor dem Computer usw. Für viele Kinder ist der Sportunterricht die einzige sportliche Betätigung im Alltag und leistet damit einen wichtigen Beitrag zu einem gesunden Aufwachsen.

Zahlreich sind auch die Folgen einer mangelnden Bewegung: Übergewicht, Haltungsschäden und Schäden der Muskulatur, aber auch Störungen im Sozial- und Lernverhalten können auf den Mangel an Bewegungserfahrungen zurückgeführt werden. Kinder verfügen von Natur aus über einen instinktiven Bewegungsdrang, den es im Sportunterricht zu unterstützen gilt.

Was ist Erlebnisturnen?

Die Freude am Tun und Bewegen ist ein wichtiger Motor für die persönliche Entwicklung der Kinder. Eine Bewegungslandschaft aus Geräten bietet sich besonders dazu an, die Motivation und Neugier der Kinder zu wecken. Abenteuer, Herausforderungen und das gemeinsame Entwickeln von Bewegungsideen und -lösungen werden zum zentralen Ziel des sportlichen Handelns.

Mithilfe von Bewegungslandschaften wird den Kindern Raum gegeben, in dem sie sich individuell entwickeln können. Eine Unter- oder Überforderung wird somit minimiert oder sogar ausgeschlossen. Die Kinder können ihr Tempo und ihre Herausforderungen selbst bestimmen. Nicht nur die körperliche, sondern auch die geistigen, emotionalen und sozialen Komponenten der Persönlichkeitsentwicklung der Kinder werden durch Erlebnisturnen angeregt und miteinander verknüpft.

Worauf müssen Sie bei der Vorbereitung und Durchführung achten?

Der Geräteauf- und -abbau

Die Sicherheit und Gesundheit der Schüler steht beim Auf- und Abbau der Bewegungslandschaft an erster Stelle. Organisieren sie den Aufbau der Stationen in zuverlässigen Kleingruppen und besprechen sie den sachgerechten Transport der Geräte mit den Kindern.



Verwenden Sie dazu die Bildkarten 1 bis 8 aus dem Basispaket im Grundwerk. Hinweise zur Handhabung finden Sie auf Seite 2 im Basispaket.

Je nach Größe des Parcours bedarf es einer gewissen Zeit, die Geräte aufzubauen und den Stationsbetrieb durchzuführen. Es wäre daher denkbar, sich mit einem Kollegen, der die Turnhalle in nachfolgenden Stunden belegt, abzusprechen und den Parcours von dessen Klasse abbauen zu lassen.

Differenzierungen für Erstklässler

Möchten Sie diese Unterrichtseinheit im ersten Schuljahr durchführen, sollten Sie den Ablauf in einigen Punkten verändern:

- Erklären Sie die Spiele in der ersten Stunde selbst.
- Erarbeiten Sie die Namen und die Aufgabenstellungen an den Stationen, bevor sich die Kinder ans Üben machen.
- Vereinfachen Sie die Übungen an den Stationen gegebenenfalls, z. B. indem Kastenteile aus den großen Kästen genommen oder die Langbänke in niedrigere Stufen der Sprossenwand eingehängt werden.
- Lassen Sie das Erfinden einer eigenen Station weg.

Was machen Sie, wenn ...

- ... sich einzelne Kinder beim Auf- und Abbau nicht an die vereinbarten Regeln halten und durch unsachgemäßes Verhalten sich und andere Kinder gefährden?
Ermahnen Sie diese Kinder einmal klar und deutlich (evtl. eine „Gelbe Karte“ zeigen) und schließen Sie sie bei wiederholtem Verstoß für einen angemessenen Zeitraum vom Turnen aus.
- ... Ihnen nicht genügend Geräte oder Hallenfläche zur Verfügung stehen?
Reduzieren Sie die Anzahl der Stationen oder verteilen Sie die Durchführung auf mehrere Stunden.
- ... Kinder nicht am Sportunterricht teilnehmen können?
Diese Kinder können Ihnen helfen, indem sie z. B. die Musik stoppen, Kommandos bei den Spielen geben, beim Memoryspiel aufpassen, dass niemand schummelt, und wenn nötig Hilfestellung beim Balancieren an den Stationen geben.

Welche Medien können Sie zusätzlich nutzen?

Walt Disney: „Dschungelbuch“

Schauen Sie mit ihren Schülern den Film „Dschungelbuch“ von Walt Disney an. Er kann als Inspiration zur selbstständigen Entwicklung von weiteren Dschungelstationen dienen.

<http://www.abenteuer-regenwald.de/>

Diese Seite bietet viele Informationen rund um das Thema „Regenwald“. Möchten Sie das Thema im Sachunterricht vertiefen, finden Sie hier ausführliche Informationen zu Tieren und Pflanzen im Regenwald, die sich für einen medienbezogenen Unterricht im 3. und 4. Schuljahr eignen.

Unser Abenteuer im Dschungel – die Unterrichtseinheit im Überblick

Std.	Worin liegt der Stundenschwerpunkt?	Was benötigen Sie?	Was müssen Sie vorbereiten?
1	Affenstarke Dschungelparty – Spiele zur Einstimmung auf die Dschungelreise	M 1: Bildkarten „Tiermemory“ M 2: Bildkarten „Wir bewegen uns wie Tiere“ M 3: Lehrmaterial „Affenstarke Dschungelspiele“ <u>Geräte</u> : 3 Hüthen	 CD-Player, CD im Grundwerk, Track 1 oder 2 Bildkarten (M 2), Memory-Karten (M 1) evtl. laminieren und auseinander schneiden
2/3	Eine Reise in den Dschungel – Erkunden eines Geräteparcours	M 4: Lehrmaterial „Unsere Abenteuerreise in den Dschungel“ M 5: Stationskarten „Im Dschungel“ <u>Geräte</u> : Tafe, Sprossenwand, 1 Schwebebalken, 3 Langbänke, 2 große Kästen, 1 Kastenoberteil, 8 kleine Matten, 2 kleine Kästen, 2 Gymnastikstäbe, 1 Weichbodenmatte, 2 Rollbreiter	 CD-Player, CD im Grundwerk, Track 1 oder 2 Bildkarten 9 und 10 aus Basispaket im Grundwerk bereitlegen
4/5	Unser Dschungelerlebnis – eine Station selbst erfinden	M 6: Stationskarte „Unser Dschungelerlebnis“ <u>Zusatzmaterial</u> : Stifte	Blanko-Stationskarte in Gruppenanzahl kopieren, Stifte bereitlegen



Wie können Sie den Aufbau der Einheit variieren?

Da das Gestalten eigener Stationen sehr anspruchsvoll ist, eignet sich die letzte Doppelstunde eher für das 3. und 4. Schuljahr. In niedrigeren Klassenstufen reicht es aus, wenn Sie die Stunden 1–3 durchführen. Möchten Sie dagegen den Schwerpunkt auf das Bewegen im Geräteparcours legen, können Sie auch gleich mit der zweiten Stunde einsteigen.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Unser Abenteurer im Dschungel - Ein sportliches Mit- und
Gegeneinander*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

