



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Nicht nur gut zum Mäusefangen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de







3.3.1 Nicht nur gut zum Mäusefangen – Spielen mit Speckbrettern

Sabine Karoß

Lernziele:




Die Schüler sollen




- ein Spielgerät, das Speckbrett, selbst herstellen und mit Farbe gestalten,
- das Speckbrett in unterschiedlichen Funktionen kennen lernen,
- unterschiedliches Ballmaterial mit dem Speckbrett erproben,
- eigene Spielaufgaben erfinden.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p>1. Hinführung</p> <p>Vor der Durchführung dieser Stunde bauen die Schüler im Werkunterricht Speckbretter.</p> <p>Alle Speckbretter liegen auf dem Hallenboden verteilt und dürfen nicht berührt werden.</p> <p>Verkehrspolizist</p> <p>Die Lehrkraft hält in jeder Hand ein Brett und dirigiert die Schüler durch die Halle. Die Schüler dürfen dabei die liegenden Bretter nicht berühren. Es können z.B. folgende Signale vereinbart werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beide Bretter über Kopfhöhe – stopp • linkes Brett auf Schulterhöhe – nach rechts bewegen • rechtes Brett auf Schulterhöhe – nach links bewegen. <p> Statt der Lehrkraft übernimmt ein Schüler die Rolle des Verkehrspolizisten.</p> <p>Als Paaraufgabe bietet sich nachfolgende Variante des Verkehrspolizisten an.</p> <p>Lotsenpaare</p> <p> Je zwei Schüler bilden ein Paar. Pro Paar benötigen sie zwei Bretter. Ein Partner erhält beide Bretter (Lotse) und steht an der Volleyball-Grundlinie. Sein Partner steht ihm gegenüber an der anderen Grundlinie.</p> <p>Der Lotse versucht nun, seinen Partner zu ihm zu dirigieren. Der Partner darf dabei mit niemandem zusammenstoßen und kein Brett berühren oder übersteigen.</p>	<p> Bauanleitung Speckbrett 3.3.1/M 1</p> <p> pro Schüler zwei Speckbretter</p> <p>Die Lehrkraft steht mit dem Gesicht zu den Schülern, also sind ihre Signale von den Schülern spiegelbildlich zu lesen.</p> <p>Die anderen Bretter bleiben als Hindernisse auf dem Boden liegen.</p> <p>Die Streckenlänge kann gemäß dem Leistungsvermögen der Schüler verkürzt werden.</p>


3.3 (Sport-)Spielen lernen

3.3.1 Nicht nur gut zum Mäusefangen

<p>Eine weitere Paaraufgabe bringt alle Bretter in Bewegung.</p> <p>Magnetfelder</p> <p>Die Speckbretter der beiden Partner – jeder hat nun zwei – verbinden sie miteinander. Ein Partner hält die Bretter in Vorhalte und der andere Partner hält seine mit einem geringen Abstand innen oder außen dagegen. Ein Partner führt den anderen durch den Raum. Kein Paar darf mit dem anderen zusammenstoßen.</p> <p> Mit einem akustischen Signal kann die Lehrkraft die Magnetfelder verändern, d.h. die Paare trennen sich und suchen sich schnellstmöglich einen neuen Partner.</p> <p>Die Schüler und die Lehrkraft achten darauf, dass alle Schüler einmal die Rolle des Führenden einnehmen konnten.</p>	
<p>2. Erarbeitung</p> <p>Die Lehrkraft und die Schüler versammeln sich an einem bestimmten Ort in der Halle.</p> <p>Die Lehrkraft zeigt den Schülern die Aufgabenkarten und erklärt deren Aufbau.</p> <p>Sie wiederholt auch nochmals die Regeln für den Aufbau von Geräten:</p> <p>„Wie viele Schüler transportieren dieses Gerät?“ „Wie wird dieses Gerät getragen?“</p>	<p> Speckbrett – Aufgabenkarten 3.3.1/M 2 bis M 20</p> <p>Es empfiehlt sich, die Karten zu laminieren.</p> <p> viele verschiedene Bälle, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bohnensäckchen • Tischtennisbälle • Tennisbälle (hart und soft) • Gymnastikbälle • Murmeln • Jonglierbälle (Getreidefüllung) • Softbälle • Luftballons <p>dazu folgende Geräte und Materialien</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Matte • 2 Bänke • 8 Hütchen • 1 kleiner Kasten • 1 Tennisring • 1 Medizinball • 3 Stäbe • 4 Kastenteile • 1 Reifen

<p>Spielen mit dem Speckbrett – Erfahrungen sammeln</p> <p>Die Aufgabenkarten liegen an einem bestimmten Ort in der Halle aus.</p> <p>Die Schüler wählen sich die erste Aufgabe und suchen sich eigenständig die Anzahl der Partner, die sie für die ausgewählte Aufgabe benötigen. Sie transportieren dann gemeinsam die benötigten Geräte und Bälle an einen von ihnen ausgewählten Ort.</p> <p>Haben sie die Aufgabe beendet, belassen sie die Aufgabenkarte, die Geräte und die Bälle an dem Ort und suchen sich eine andere Aufgabe (und andere Partner). Da die Ballart nicht vorgeschrieben ist, können die nächsten Schüler andere Bälle wählen, wenn sie diese für geeigneter halten.</p> <p>Zum Abschluss der Aufgabe versammeln sich Lehrkraft und Schüler wieder an einem bestimmten Ort. Die Schüler teilen ihre Erfahrungen mit den Aufgaben und den z.T. selbst gewählten Materialien mit.</p> <p>Spiel mit dem Speckbrett erfinden</p> <p> Die Größe ihres Teams bestimmen die Schüler selbst: erlaubt sind zwei bis fünf Personen. Gemeinsam erfinden sie dann eine Aufgabe mit Speckbrettern. Sie probieren sie aus und schreiben sie auf eine Aufgabenkarte.</p> <p>Die Lehrkraft steckt den Rahmen dieser Aufgabe ab:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufgabe allein, • Aufgabe zu zweit, • Aufgabe mit einem Speckbrett, • Aufgabe mit zwei Speckbrettern, • Aufgabe mit einem bestimmten Ballmaterial • etc. <p>Eine ganz ungewöhnliche Nutzung der Speckbretter beendet die Stunde.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Markierungshalbkugeln • Baustellenband <p>Alle notwendigen Großgeräte sind so bereitgestellt, dass die Schüler sie transportieren können. Die verschiedenen Bälle liegen jeweils in ausreichender Anzahl in Behältnissen bereit.</p> <p>Die Schüler können hier ihre Kompetenzen in den Bereichen Übersicht, Rücksicht und Kooperation üben. Die Lehrkraft steht ihnen beratend zur Seite.</p> <p>Je nach Materiallage können sich auch mehrere Gruppen oder Einzelpersonen für die gleiche Aufgabe entscheiden.</p> <p>Überzählige Speckbretter werden an der Station auf den Boden gelegt.</p> <p> Speckbrett – Aufgabenblatt 3.3.1/M 21</p> <p> pro Gruppe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Aufgabenblatt blanko • 1 Stift
---	---

3.3.1 Nicht nur gut zum Mäusefangen

<p>Sandwich</p>  <p>Partner A „klemmt“ Partner B zwischen seine Speckbretter (diese liegen auf Bauch und Rücken). Partner B schließt die Augen und Partner A führt ihn durch den Raum. Rollenwechsel.</p>	
<p>3. Weiterführung</p> <p>Die selbst gefundenen Aufgaben können in einer weiteren Stunde probiert werden. Auf die Rückseite des Aufgabenblatts können Veränderungsvorschläge notiert werden.</p>	



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Nicht nur gut zum Mäusefangen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

