

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spielen ohne Strom geht auch? – Kinderspiele im Wandel der Zeit

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



III.6.1

Sachunterricht – Zeit & Wandel

Spielen ohne Strom geht auch? – Kinderspiele im Wandel der Zeit

Kirca Fülberer
Mit Illustrationen von Ulrike Wittenauer



Der heilige Alltag von Kindern ist geprägt durch technische Geräte: Smartphones, Computer und unterschiedliche Spielautomaten stellen Teil des Lebens zum Spielen zur Verfügung. Doch was haben die älteren Menschen, die Hula Hoop und Spiel, ohne diese Erzeugnisse in ihre Kindheit gebracht? Praktisch und spielerisch erleben die Kinder die Kinderspiele und erfahren so die Unterschiede zum heutigen Alltag.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 1 und 2

Bezug: zu 20 Kernkompetenzen

Kompetenzen: Zusammenhänge zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verstehen; Identifizierung von Kindern anderer Zeiten

Thematische Bereiche: Kinderspiele im Wandel der Zeit

Medien: Text, Bild, Tabele, Spiel, Ton, Selbstverständliches, Be-

Originalmaterialien: Spielregeln, Spiele-Bilder, Gamesheets und ggf. Brauermodell

Fächerübergreifend: Deutsch, Opern, Malvorlagen, Karten und vieles mehr

III.6.1

Sachunterricht – Zeit & Wandel

Spiele ohne Strom geht auch? – Kinderspiele im Wandel der Zeit

Kirsten Faßbender

Mit Illustrationen von Oliver Wetterauer



© gettyimages/DigitalVision/Bec Parsons

Der heutige Alltag von Kindern ist geprägt durch technische Geräte: Smartphones, Computer und unterschiedliche Spielekonsolen stehen fast allen Kindern zum Spielen zur Verfügung. Doch was haben die älteren Menschen, die heutigen Omas und Opas, ohne diese Errungenschaften in ihrer Kindheit gemacht? Praktisch und spielerisch erproben die Kinder alte Kinderspiele und erfahren so die Unterschiede zum heutigen Alltag.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	1 und 2
Dauer:	ca. 10 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Zusammenhänge zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verstehen; Lebensbedingungen von Kindern anderer Zeiten vergleichen, dazu Gemeinsamkeiten und Unterschiede feststellen
Thematische Bereiche:	Kinderspiele früher und heute; Spiele im Zeitalter ohne Technisierung
Medien:	Texte, Bilder, Tabelle, Spiele, Test, Selbsteinschätzungsbogen, Beobachtungsbogen
Organisatorisches:	Springseile, (Leder-)Bälle, Glasmurmeln und ggf. Brummkreisel
Fächerübergreifend:	Deutsch: (Spiel-)Anleitungen lesen und schreiben

Was Sie zu diesem Thema wissen müssen

Viele Kinder können sich heute kaum vorstellen, wie es vor einigen Jahrzehnten in einem Kinderzimmer aussah. Viele Geschwister teilten sich ein Zimmer, gespielt wurde meist im Freien. Es gab nur wenig Spielzeug und dieses musste somit kreativ für mehrere Spiele genutzt werden. Da es noch keine Massenproduktion gab, waren Spielzeuge oft sehr teuer. Daher wurden sie sorgfältig behandelt und gepflegt, oft sogar nur angesehen anstatt benutzt.

Die Erfindungen vieler Spiele gehen bereits auf die Römer zurück, so besonders das Mühlespiel, das in diesem Beitrag in seiner ursprünglichen Form behandelt wird.

Hinweise zu den Materialien

Hinweise zu einzelnen Materialien

Führen Sie die Kinder an das Thema heran, indem Sie ihnen zum Beispiel für eine Spielstunde nur ein Springseil, einen Ball, einen Kreisel und ein paar Murmeln zur Verfügung stellen. Die Kinder sollen sich äußern, wie es für sie war.

Der Interviewbogen (**M 3**) muss als Hausaufgabe mitgegeben werden, um in der anschließenden Stunde die Lieblingsspiele der Großeltern zu erörtern.

Im Verlauf der Unterrichtsreihe erproben die Kinder Spiele in Gruppen nach Anleitung durch Karteikarten (**M 8**). Achten Sie darauf, dass in jeder Gruppe mindestens ein Kind wirklich sinnennehmend lesen kann. Sie können auch bekannte Rollenkarten verwenden. Auf den Karteikarten finden sich alle nötigen Infos. Die Karteikarten können entweder als Stationslauf genutzt oder als Sammlung für jede Gruppe kopiert werden.

Erläutern Sie bei **M 12** unbekannte Wörter (z. B. Pfennig, Tintenfass, Kutsch', Sandbüch's').

Beim Spiel **M 17** sollten die Kinder mehrfach die Partner wechseln. Sie können das Spiel später erneut immer wieder nutzen, zum Beispiel in der Freiarbeit.

Weitere Materialien zur Unterrichtseinheit

Am Ende der Einheit finden Sie einen Test (**M 18**), einen Selbsteinschätzungsbogen (**M 19**) und einen Beobachtungsbogen (**M 20**). Mitglieder von *RAAbits Grundschule online* finden Lösungen und eine veränderbare Word-Datei unter www.raabits.de/grundschule.

Hinweise zur Differenzierung

Die Differenzierung erfolgt in erster Linie qualitativ, an einigen Stellen auch quantitativ. Einige Aufgaben sind offen formuliert, so dass jedes Kind nach seinen Möglichkeiten antworten bzw. arbeiten kann. Hier erfolgt eine natürliche Differenzierung.

Welche Medien können Sie zusätzlich nutzen?

- ▶ https://raabe.click/gs_spiele_römer

Auf dieser Website finden sich viele Spielbeschreibungen zum Thema „Spielen wie die Römer“.

- ▶ https://raabe.click/gs_geschichte-spielzeug

Auf dieser Website finden Sie einen kurzen Überblick zur Geschichte des Spielzeugs sowie weitere verwandte Themen.


Auf einen Blick

Legende der Abkürzungen:

AB: Arbeitsblatt; AL: Anleitung; BD: Bilder/Bildkarten; SP: Spiel; TX: Text

UG: Unterrichtsgespräch; LV: Lehrervortrag; EA: Einzelarbeit; PA: Partnerarbeit

 einfaches Niveau

 mittleres Niveau

 schwieriges Niveau

1. Stunde

Thema: Was spielen wir eigentlich?

Einstieg: Spielgeräte bzw. -utensilien (Murmeln, Seil, Kreisel, Ball) zur Verfügung stellen

M 1 (VL, AB) **Das spielen wir heute** / SuS schreiben Spiele auf, kreuzen in der Tabelle die zutreffenden Punkte an und tragen die für das Spiel benötigten Materialien ein (PA); gemeinsamer Austausch darüber (UG)

Vorbereitung: Spielgeräte und -utensilien vorbereiten

Benötigt: verschiedene Spielgeräte und -utensilien

2./3. Stunde

Thema: Lieblingsspiele früher und heute

M 2 (AB) **Das spiele ich am liebsten** / SuS gestalten ein Blatt zu ihrem Lieblingsspiel (EA); Sammeln und Besprechen der Ergebnisse (UG)

M 3 (AB) **Das haben Oma und Opa gespielt** / SuS führen als Hausaufgabe ein Interview mit einem Großeltern teil oder einer anderen älteren Person und füllen den Fragebogen aus (EA); gemeinsames Besprechen und Vergleichen der Ergebnisse (UG)

Vorbereitung: Präsentationsfläche für die Schülerergebnisse vorbereiten

4. Stunde

Thema: Spiele und Spielzeuge früher und heute

M 21 (BD) **Die Kinderspiele** / SuS betrachten das Bild von Pieter Bruegel „Die Kinderspiele“ und tauschen sich darüber aus (PA, UG); einzelne Spiele und Spielzeuge werden benannt und nachgespielt (UG)

M 4 (AB) **Wie wurde früher gespielt?** / SuS füllen parallel zur Bildbetrachtung das Arbeitsblatt aus und vergleichen die Spiele früher mit heutigen Pausenspielen (EA, PA)

M 5–M 7 (AB) **Spielzeuge früher und heute** / Die SuS ordnen Spielzeuge den Zeiten zu bzw. lesen einen Text, machen sich über die Materialien Gedanken und vergleichen die Spielzeuge früher mit den heutigen (EA, PA)

Vorbereitung: geeignetes Präsentationsmedium (mit Möglichkeit zum Zoomen) für M 21 vorbereiten oder Bild (idealerweise in Farbe) für je zwei SuS kopieren

Benötigt: ggf. Spielzeuge und -utensilien als Anschauungsmaterial (z. B. Holzreifen mit Stäben, Brummkreisel, Stelzen, Murmeln)



5.–7. Stunde

Thema: Spiele von früher selbst ausprobieren

M 8 (SP)

Das Spielten die Großeltern / SuS erproben die Spiele der Kartei in Kleingruppen (2–6 Kinder) (PA, GA); im Anschluss werden die Spiele und die Erfahrungen gemeinsam besprochen (UG)



M 9–M 11 (AB)

Das spielten die Großeltern / Die SuS setzen sich nach der Erprobung mehrerer (mindestens zweier) Spiele mit ihren Erfahrungen auseinander (EA); gemeinsam werden die Erfahrungen vorgestellt, besprochen und verglichen (UG)

Vorbereitung:

Karteikarten M 8 ggf. laminieren (pro Kleingruppe); Schulhof und Materialien vorbereiten

Benötigt:

für M 8 (pro Kleingruppe oder für ein Spiel, das nacheinander gespielt wird):

<input type="checkbox"/> Murmeln	<input type="checkbox"/> Stöckchen oder Bänder	<input type="checkbox"/> Kreide
<input type="checkbox"/> alte Kochtöpfe	<input type="checkbox"/> alte Kochlöffel	<input type="checkbox"/> Schals oder Augenbinden
<input type="checkbox"/> Hütchen	<input type="checkbox"/> Gummireifen	<input type="checkbox"/> Schnüre
<input type="checkbox"/> Holzstäbe oder Regenschirme	<input type="checkbox"/> Steinchen	

8. Stunde

Thema: Reigen und Abzählreime

M 12 (AB)

Ringel, Ringel, Reihe / SuS lernen ausgewählte Reigen und Abzählreime kennen, bewegen sich dazu und lernen einen Abzählreim auswendig (PA, GA)

Vorbereitung:

ausreichend Platz im Klassenraum schaffen (ggf. auf den Schulhof ausweichen)

9.–10. Stunde

Thema: Spiele im alten Rom

M 13 (TX)

Kindheit im alten Rom / LP oder alternativ SuS mit sehr guter Lesefähigkeit lesen den Text zweimal vor, im Anschluss findet ein kurzer Austausch darüber statt (LV, UG)



M 14–M 16 (AB)

Kindheit im alten Rom / SuS beantworten Fragen und bearbeiten Aufgaben zum Informationstext M 13 (EA, PA)

M 17 (AL, SP)

Ein beliebtes Spiel der Römer / Gemeinsam werden die Spielregeln erarbeitet und besprochen (UG); SuS spielen mit einem Partner das Mühlen-Spiel (PA)

Vorbereitung:

M 13 ggf. für alle Schüler zur Bearbeitung von M 14–M 16 austeilen; M 17 ggf. laminieren

Benötigt:

für M 17 (pro Kleingruppe):





je 2 x 3 Spielsteine in zwei unterschiedlichen Farben

Das spielen wir heute – eine Tabelle ausfüllen

M 1



Aufgabe: Welche Spiele spielst du? Schreibe auf. Kreuze an.

Spiel (Name)				
drinnen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
draußen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
allein		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zu zweit		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mehrere Kinder		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mit Strom		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
benötigtes Material				
Bewertung		  	  	  

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spielen ohne Strom geht auch? – Kinderspiele im Wandel der Zeit

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



III.6.1

Sachunterricht – Zeit & Wandel

Spielen ohne Strom geht auch? – Kinderspiele im Wandel der Zeit

Kirca Fülberer
Mit Illustrationen von Ulrike Wittenauer



Der heilige Alltag von Kindern ist geprägt durch technische Geräte: Smartphones, Computer und unterschiedliche Spielautomaten stellen Teil des Alltags zum Spielen zur Verfügung. Doch was haben die älteren Menschen, die Hula-Hoop und Spiel, ohne diese Erzeugnisse in ihre Kindheit gebracht? Praktisch und spielerisch erleben die Kinder die Kinderspiele und erfahren so die Unterschiede zum heutigen Alltag.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 1 und 2

Bezug: zu 20 Kernkompetenzen

Kompetenzen: Zusammenhänge zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verstehen; Identifizierung von Kindern anderer Zeiten

Thematische Bereiche: Kinderspiele im Wandel der Zeit

Medien: Text, Bild, Tabele, Spiel, Ton, Selbstverständliches, Be-

Originalmaterialien: Spielregeln, Spiele-Bilder, Gamesheets und ggf. Brauermodell

Fächerübergreifend: Deutsch, Opern, Malvorlagen, Karten und vieles mehr