

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Bewegungsgeschichten gestalten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



I.39

Grundlegende Bewegungserfahrungen

Mit den Geggis im Dschungel unterwegs – Bewegungsgeschichten gestalten

Gundl Rauter, Eisenstadt

Illustrationen: Bettina Weyland, Wallerfangen und Julia Lenzmann, Stuttgart

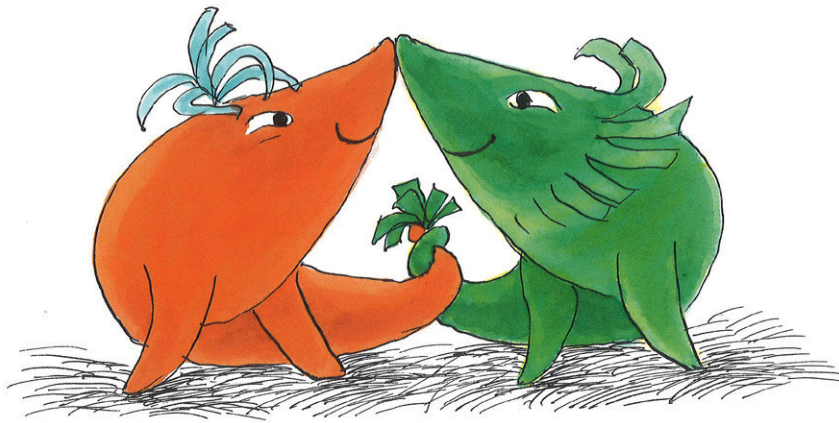


Illustration: Susi Weigel, aus: Die Geggis
© 1985 Verlag Jungbrunnen Wien

© RAABE 2021

Bewegungsgeschichten schaffen Fantasiewelten, die den Kindern ermöglichen, in ein imaginäres Abenteuer einzutauchen und dieses mit allen Sinnen zu erleben. Im Folgenden werden die Geschichte „Die Geggis“ zum Bilderbuch von Mira Lobe sowie eine erfundene Geschichte in Anlehnung an das Dschungelbuch in Bewegungslandschaften verwandelt und jeweils ein Planungskonzept für die Umsetzung im Sportunterricht vorgestellt.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	3 und 4
Dauer:	4 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	den eigenen Körper und (Bewegungs-)Räume wahrnehmen; verschiedene Wahrnehmungszustände erkennen; sich über Bewegung ausdrücken und miteinander verständigen
Thematische Bereiche:	Gerätelandschaften, Bewegungsgeschichten, Gerätturmen
Medien:	Texte, Übungs- und Stationskarten
Zusatzmaterial:	farbige Bildkarten (M 10)

Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Bewegungsgeschichten in der kindlichen motorischen Entwicklung

Die kindlich-motorische Entwicklung ist ein wachsender Prozess, der sich in erster Linie durch eine aktive Umwelt-Interaktion des Kindes entfalten kann. Dabei balanciert das Kind in seinem Können zwischen dem Gefühl des bereits Motorisch-Erfassten und dem Mut, Neues zu entdecken und neue Bewegungen auch selbst zu erwägen. Ideen, innere Bilder, evozierte Gefühle, neugieriges Entdecken, tastendes motorisches Ausprobieren, spielerisches Gestalten von Fantasien und Vorstellungen sind das, was Kinder in dieser Phase besonders intensiv erleben und im Handlungsvollzug umsetzen wollen. Bewegungen aus der körperlichen Perspektive wahrzunehmen und diese dann zu gestalten und auszuprobieren, ist besonders im Grundschulalter spannend.

Bewegungsgeschichten bieten zahlreiche Möglichkeiten der Anknüpfung an die kindliche Lebenswelt und können die Gestaltung von Sportunterricht in der Grundschule besonders fantasievoll unterstützen. Geschichten sind den Kindern vertraut, geben in diesem Zusammenhang Sicherheit und leiten von einer intensiven Ich-Beziehung (Wahrnehmung) hin zu einem allgemeinen spielerischen und gruppenspezifischen Gestalten.

Die Geschichte der Geggis

„Die Geggis“ erzählt die Geschichte von zwei Fantasiefiguren-Gruppen, die sich feindselig gegenüberstehen bzw. sich aus dem Weg gehen. Auf der einen Seite gibt es die Felsgeggis, eine Familie von roten Figuren, die besonders gut klettern und klimmen können und sich in den Bergen aufhalten. Inmitten der Felsgeggis lebt Rokko, ein wilder, neugieriger, unzähmbarer und entdeckungsfreudiger junger Bursche. Er will sich heimlich zu einem Bergsee schleichen und seine Pfote eintauchen, doch seine Tante Odumei ruft ihn entsetzt zurück (siehe **M 10/Bildkarte 1**).

Auf der anderen Seite sind da die grünen Sumpfgeggis, die ausgezeichnet schwimmen und tauchen können, sich primär am und im Wasser aufhalten und den Bergen nichts abgewinnen können. Gil ist einer der Sumpfgeggis, der mit jugendlichem Entdeckergeist seinen Onkel Babo aus der Fassung bringt. So möchte er unbedingt die Zitronenfrüchte eines Baumes kennenlernen und wider jeder Sumpfgeggi-Natur auf den Baum klettern (siehe **M 10/Bildkarte 2**). Es dauert nicht lange, da lernen sich Rokko und Gil kennen und freunden sich an. Jeder schlüpft in die Rolle des anderen und versucht, sich in dem anderen Lebensbereich zurechtzufinden. Und schließlich bringen die beiden ihre verfeindeten Familien zusammen.

Das Dschungelbuch als Geschichtenvorlage

Die Geschichte bei **M 7** ist angelehnt an das bekannte und bei den Kindern beliebte Dschungelbuch. Sie erzählt von Mogli, der seit vielen Jahren mit Tieren im Urwald lebt. Eines Tages bekommt er einen Brief von seinem Cousin, der ihn gern besuchen möchte. Damit sein Cousin alle seine Freunde kennenlernen, veranstaltet Mogli ein „Bewegungsfest“: Jeder Einzelne wird dabei vorgestellt und präsentiert eine für ihn typische Bewegung. Alle anderen sind eingeladen, diese Bewegung mitzumachen (siehe **Bildkarten M 8**).

Was Sie bei der Vorbereitung und Durchführung beachten sollten

Die Geschichten vorlesen

In der Vorbereitungsphase ist es wichtig, den Kindern ausreichend Zeit und Raum zu gewähren, um in der Fantasiewelt anzukommen. Dabei können in spielerischer Form z. B. Rollen- oder Interaktionsspiele zur Handlung überleiten. Gleich zu Beginn der Unterrichtseinheit in die Rolle der Pro-

tagonisten zu schlüpfen, kann den Kindern helfen, sich in ein anderes „Ich“ zu versetzen und ihre Vorstellungen zu stärken.

Bewegungsparcours

Für das Spielcamp werden drei unterschiedliche Bewegungsparcours aufgebaut. Die bei **M 4** und **M 5** aufgeführten Aufbauten sind Vorschläge, die durch weitere zur Verfügung stehenden Geräte der Turnhalle ergänzt werden können. Generell gilt: Alles ist möglich, muss jedoch an die räumlichen Gegebenheiten und an die Voraussetzungen der Lerngruppe angepasst werden. Die Kinder können eigene Ideen einbringen. Überprüfen Sie die Geräteaufbauten aber auf deren Sicherheit, bevor die Kinder auf Entdeckungsreise dürfen.

Jeder Parcours hat einen Schwerpunkt (Parcours 1: Klettern, Parcours 2: Schwimmen, Parcours 3: Klettern und Schwimmen).

Tipp: Bauen Sie Parcours 1 und 2 am besten an je einer Hallenseite und Parcours 3 in der Mitte auf. Gruppe 1 (die Felsgeggis) bewältigen zu Beginn den Parcours 1 (Klettern), Gruppe 2 (die Sumpfgeggis) den Parcours 2 (Schwimmen). Anschließend treffen sich die Gruppen an Parcours 3 (Mischmasch) und durchlaufen diesen zu zweit (jeweils ein Sumpfgeggi und ein Felsgeggi). Die Partner helfen sich gegenseitig. So werden die Sozial- und Selbstkompetenz gefördert. Anschließend probieren die Felsgeggis den Parcours der Sumpfgeggis aus und umgekehrt.

Welche weiteren Medien Sie nutzen können

- ▶ **Allmacher, Fabian:** *Animal Athletics. Bodyweight-Training mit Animal Moves nach dem Vorbild der Natur.* Riva Verlag, München 2018.
Hier finden sich weitere Tierdarstellungen und -bewegungen.
- ▶ **Chissick, Michael:** *Bewegungsgeschichten für Kinder: Körperwahrnehmung fördern – Selbstbewusstsein stärken (1. bis 4. Klasse).* Auer Verlag, Donauwörth 2017.
In dem Buch werden motivierende Tiergeschichten für den Unterricht zum gemeinsamen Bewegen und Spielen, Entspannen und Träumen in Anlehnung an die indische Yogalehre vorgestellt.
- ▶ **Disney Enterprises Inc.:** *Das Dschungelbuch. Gebundene Ausgabe,* Carlsen Verlag 2018.
Die Geschichte rund um das Findelkind Mogli begeistert seit Jahrzehnten Kinder auf aller Welt. Nun kommt das Dschungelbuch reich bebildert zurück in die Kinderzimmer.
- ▶ **Lobe, Mira:** *Die Geggis.* Verlag Jungbrunnen Wien. 24. Auflage 2019.
Das Buch bildet die Grundlage für die Bewegungsgeschichte in Stunde 1 und 2.

Beitrag aus Einfach sportlich

- ▶ **Kroll-Gabriel, Sandra:** *Ob im Zoo oder auf der Rennstrecke – Sport, Spiel und Spaß mit Bewegungsgeschichten (Teil I/Beitrag 27).* Einfach sportlich, Ausgabe 26/2019
Auch in diesen Materialien werden Vorschläge gemacht, wie Bewegungsgeschichten zu verschiedenen Themen im Sportunterricht umgesetzt werden können.

Stundenübersichten

Legende:

SuS: Schülerinnen und Schüler

L: Lehrkraft



Differenzierung/Variationen



Tipps/Hinweise

1./2. Stunde

Thema: Bewegungsgeschichte „Die Geggis“

Einstieg

M 1 **Die Geggis** / L liest die Geschichte vor.

M 10 **Die Geggis** / L zeigt die Bilder zur Geschichte.

Hauptteil

M 2 **Bananen sammeln** / SuS führen das Spiel durch.

M 3 **Rundlauf** / SuS führen den Rundlauf in Anlehnung an das bekannte Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ durch.

M 4 **Kletterparcours** / Gruppe 1 durchläuft diesen Parcours.

M 5 **Schwimmparcours** / Gruppe 2 durchläuft diesen Parcours.

M 6 **Mischmasch-Parcours** / SuS durchlaufen diesen Parcours in Paaren (je ein Kind aus Gruppe 1 und eines aus Gruppe 2).

Abschluss: Reflexion im Kreis.

Benötigt: rote und grüne Tücher/Parteibänder, 2 kleine Kästen/Bananenkisten, 4 Würfel, 16 Reifen, 4 Springseile, 4 Bälle, 4 Langbänke, Matten, weitere Klein- und Großgeräte

3./4. Stunde

Thema: Bewegungsgeschichte „Das Dschungelbuch“

Einstieg

M 7 **Mogli stellt seine Freunde vor** / L liest die Geschichte vor.

Hauptteil

M 8 **Das Spiel der Tiere** / SuS stellen Fortbewegungsarten von Tieren nach.

M 9 **Dschungelparcours** / SuS durchlaufen den Parcours und überlegen sich eigene Aufbauten und Bewegungshandlungen.

Abschluss: Austausch im Kreis.

Benötigt: verschiedene Klein- und Großgeräte

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Bewegungsgeschichten gestalten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

