

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Sport: Kleine Spiele - auch für Inklusionsklassen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

4 Erläuterungen

6 Checklisten

I. Spiele ohne Geräte

11 Lehrerhinweise

12 Aufwärmspiele

☉ Wie geht es dir heute? ☉ Spiegelgymnastik ☉ Vier Elemente ☉ Kuh und Storch ☉ Verkehrspolizist ☉
Im Zauberwald ☉ Krakenland ☉

19 Spiele zur gezielten Förderung

☉ Das Weckerspiel ☉ Krater ☉ Amöbenrennen ☉ Rollende Riesenraupe ☉ Schubkarrenschuhrennen ☉
Vertrauenspendel ☉ Pferdeochsen ☉ Ich bewege mich gerne und zwar so ... ☉ Häuserfangen ☉
Gemüsegarten ☉ Nummerntausch ☉ Zeitbombe ☉ Pyramidenbau ☉ Zahlenrennen ☉

33 Cool-Down-Spiele

☉ Krebswanderung ☉ Von Kopf bis Fuß ☉ Wettermassage ☉ Blickkontakt ☉ Künstler ☉ Zugfahrt ☉
Welpenstunde ☉

II. Spiele mit Geräten

40 Lehrerhinweise

41 Aufwärmspiele

☉ Wasserski ☉ Stablauf ☉ Glücksweg ☉ Rennen im Quadrat ☉ Schattenfahrer ☉
Schäfer ☉ Parcourstour ☉

48 Spiele zur gezielten Förderung

☉ Am Abgrund ☉ Seerosen ☉ Kegeln ☉ Parcours des Vertrauens ☉ Chaos ☉ Rollibasketball ☉
Stofftierfangen ☉ Eins, zwei oder drei ☉ Floßstaffel ☉ Von Haus zu Haus ☉ Seepferdchenrennen ☉
Schiffsmelder ☉ Fische fangen ☉ Bewegtes Tor ☉

62 Cool-Down-Spiele

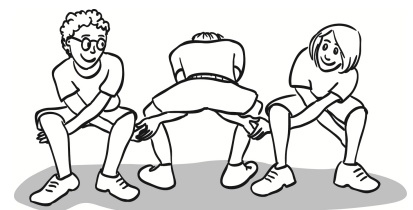
☉ Wolkenschloss ☉ Tauchgang im Meer ☉ Buddies ☉ Schwungtuchpilz ☉ Hula-Hoop-Ralley ☉
Das Wahrnehmungssandwich ☉ Größenordnung ☉

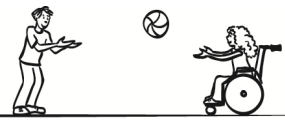
III. Stationstraining

69 Lehrerhinweise

71 Stationskarten

☉ Die Felswand ☉ Wackelige Brücke über den Fluss ☉ Kuhglocken ☉ Eiersuche ☉
Kuhfladen ausweichen ☉ Heuballenwurf ☉ Mähdrescher ☉ Forellenfang ☉





Kleine Spiele – auch für Inklusionsklassen

von Michaela Thimm
mit Illustrationen von Anne Rasch

Inklusion hält als Erfolgskonzept an immer mehr Grundschulen im deutschsprachigen Raum Einzug. Ziel ist es dabei, dass der Heterogenität, die in unserer Gesellschaft besteht, auch im Schulsystem Rechnung getragen wird: Durch gemeinsames Unterrichten ganz unterschiedlicher Schüler sollen diese unter anderem schon früh Verständnis füreinander entwickeln, aneinander lernen und füreinander da sein.

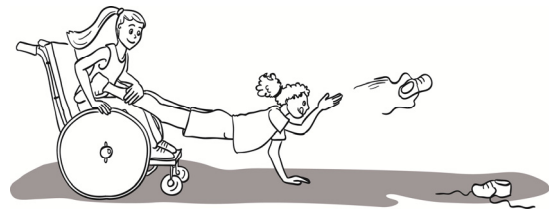
Insbesondere im Sportunterricht stellt die Inklusion die Lehrkräfte jedoch auch vor Herausforderungen: Wie unterrichtet man Kinder mit ganz unterschiedlichen Voraussetzungen gemeinsam? Welche Sportspiele fördern beispielsweise lern- und sprachbehinderte, blinde und taube Kinder ebenso wie Rollstuhlfahrer und nicht behinderte Kinder?

Dieses Heft gibt Ihnen eine Vielzahl von Ideen für den inklusiven Sportunterricht an die Hand. Es möchte Ihnen Mut machen, Inklusion als Chance für behinderte und nichtbehinderte Kinder zu sehen.



Einsatz der Angebote

Die meisten Angebote dieses Heftes sind für den inklusiven Sportunterricht der **2.–4. Klasse** geeignet. Einige der Angebote können auch in der 1. Klasse durchgeführt werden.

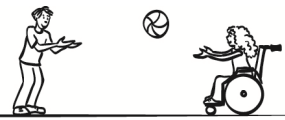


Lernziele

Ziel des Materials ist es, Angebote vorzustellen, mit denen behinderte und nicht behinderte Kinder gleichermaßen sportlich gefördert werden, ohne dabei unter- oder überfordert zu werden. Dabei werden je nach gewähltem Angebot unter anderem folgende Bereiche trainiert:

- Ausdauer
- Koordination/Geschicklichkeit
- Kraft
- Körperbewusstsein
- Teambildung
- Konzentration
- Entspannung

In den an diese Erläuterung anschließenden Checklisten finden Sie eine Übersicht mit detaillierten Informationen zu den jeweiligen Lernzielen der einzelnen Angebote.



Benötigte Geräte

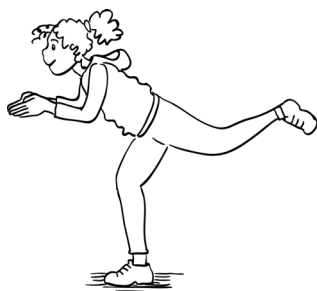
Für die Angebote aus dem ersten Kapitel benötigen Sie keinerlei zusätzliche Sportgeräte. Das ermöglicht Ihnen einen flexiblen, schnellen Einsatz der Spiele. Vor allem aber sind Sie bei der Umsetzung nicht an eine Turnhalle gebunden, sondern können die Spiele auch im Freien auf dem Bolzplatz, auf einer Wiese oder auf dem Schulhof umsetzen.

Im zweiten Kapitel „Spiele mit Geräten“ werden Geräte wie Barren, Langkästen, Matten und Bälle verwendet. Bei den jeweiligen Angeboten finden Sie eine Auflistung der für ein Spiel benötigten Geräte.

Das Heft schließt mit einem Stationstraining ab. Die Geräte, die Sie für dieses benötigen, sollten parallel zur Verfügung stehen, damit die Kinder zwischen den Stationen wechseln können.

Inhalte des Materials

In diesem Heft finden Sie insgesamt 64 Spielideen für den inklusiven Sportunterricht. Zu jedem Spiel werden neben der Spielanleitung Angaben zu Zeitumfang, Ziel des Spiels und benötigtem Material gemacht sowie Möglichkeiten zur Differenzierung und Variation sowie Hinweise zur Inklusion genannt.



Aufbau der Kapitel

Das Heft ist in die Kapitel „Spiele ohne Geräte“, „Spiele mit Geräten“ und „Stationstraining“ gegliedert. Jedes Kapitel beginnt mit Lehrerhinweisen und einer Checkliste, in der Sie die wichtigsten Informationen zu Lernzielen, Einsatz und Eignung der einzelnen Spiele finden.

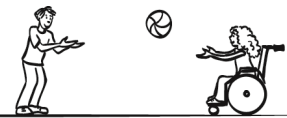
Die Kapitel I und II gliedern sich zudem jeweils in sieben Aufwärmangebote, 14 Spiele zur gezielten Förderung sowie sieben Cool-Down-Angebote.

Kapitel III besteht aus einem spielerischen Stationstraining unter dem Motto „Auf dem Bauernhof“, das den Kindern auf insgesamt acht Stationskarten so erklärt wird, dass sie es ohne Lehrerhilfe in inklusiven Kleingruppen durchführen können.

In den Lehrerhinweisen, die auch dieses Kapitel einleiten, wird Ihnen beschrieben, wie Sie die einzelnen Stationen aufbauen müssen und was bei der Umsetzung beachtet werden sollte.

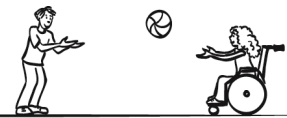


Wir wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg beim Einsatz des Materials!

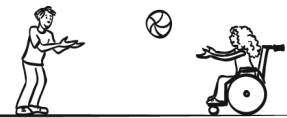


Checkliste – Übersicht über die Angebote in Kapitel I

Nr.	Ziel	Einsatz	Eignung
1	Aufwärmen, Selbstwahrnehmung	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte
2	Aufwärmen, Koordination	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
3	Aufwärmen, Orientierung, Gleichgewicht	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
4	Aufwärmen, Orientierung, Gleichgewicht	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
5	Aufwärmen, Orientierung	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
6	Aufwärmen, Sozialverhalten, Reaktionsvermögen	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
7	Aufwärmen, Koordination, Geschick, Schnelligkeit	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
8	Konzentration, Teambildung, Vertrauen	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
9	Kraft, Geschicklichkeit, Gleichgewicht	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte
10	Kraft, Teamfähigkeit, Vertrauen	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
11	Körperspannung und -wahrnehmung	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
12	Koordination, Kraft, Gleichgewicht	ab Klasse 3	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Blinde, Teilkörperbehinderte
13	Vertrauen, Teamfähigkeit	ab Klasse 3	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
14	Ausdauer	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte

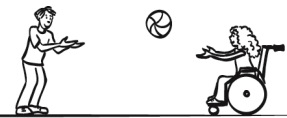


AB	Ziel	Einsatz	Eignung
15	Konzentration, Koordination	ab Klasse 2	Rollstuhlfahrer, Teilkörperbehinderte
16	Koordination, Reaktionsfähigkeit	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Teilkörperbehinderte
17	Konzentration, Koordination	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Teilkörperbehinderte
18	Schnelligkeit, Reaktionsfähigkeit	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
19	Reaktionsfähigkeit, Schnelligkeit, Strategie	ab Klasse 2	Lernbehinderte, Teilkörperbehinderte, Sehgeschädigte/Blinde
20	Gleichgewicht, Kraft, Strategie	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Körperbehinderte
21	Reaktionsfähigkeit, Geschwindigkeit, Ausdauer	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
22	Cool-Down, Koordination, Teamfähigkeit	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
23	Cool-Down, Konzentration	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Rollstuhlfahrer, Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
24	Cool-Down, Muskelentspannung, Fantasie	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
25	Cool-Down, Dehnung, Reaktionsvermögen	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Rollstuhlfahrer, Teilkörperbehinderte
26	Cool-Down, Entspannung, Konzentration	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
27	Cool-Down, Entspannung	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
28	Cool-Down, Konzentration, Fantasie	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte

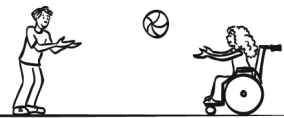


Checkliste – Übersicht über die Angebote in Kapitel II

Nr.	Ziel	Einsatz	Eignung
1	Aufwärmen, Gleichgewicht, Koordination	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
2	Aufwärmen, Koordination, Reaktionsvermögen	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
3	Aufwärmen, Koordination, Gleichgewicht	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
4	Aufwärmen, Vertrauen	ab Klasse 3	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
5	Aufwärmen, Koordination	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Teilkörperbehinderte
6	Aufwärmen, Koordination	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
7	Aufwärmen, Koordination, Gleichgewicht	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
8	Kraft, Gleichgewicht	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Taubblinde, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
9	Koordination, Gleichgewicht, Teamarbeit	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte
10	Koordination, Kraft	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
11	Gleichgewicht, Teamarbeit, Vertrauen, Koordination	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
12	Geschwindigkeit, Ausdauer	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Teilkörperbehinderte
13	Koordination, Ausdauer, Teamarbeit	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Teilkörperbehinderte
14	Ausdauer, Teamarbeit, Schnelligkeit	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte



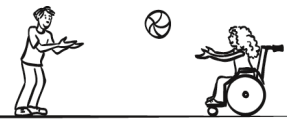
AB	Ziel	Einsatz	Eignung
15	Reaktionsvermögen, Teamarbeit, Schnelligkeit	ab Klasse 3	Lern- und Sprachbehinderte, Rollstuhlfahrer, Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
16	Reaktionsvermögen, Teamarbeit, Kraft	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte
17	Teamarbeit, Koordination	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte
18	Ausdauer, Teamarbeit	ab Klasse 3	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
19	Ausdauer, Schnelligkeit, Teamarbeit	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
20	Schnelligkeit, Ausdauer	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Rollstuhlfahrer, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte
21	Reaktion, Schnelligkeit, Ausdauer, Teamarbeit	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte
22	Cool-Down, Entspannung, Vertrauen, Teamarbeit	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
23	Cool-Down, Entspannung, Teamarbeit	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
24	Cool-Down, Koordination, Teamarbeit	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
25	Cool-Down, Reaktionsvermögen, Teamarbeit	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte
26	Cool-Down, Koordination, Teamarbeit	ab Klasse 2	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
27	Cool-Down, Wahrnehmung	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
28	Cool-Down, Gleichgewicht, Koordination	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte



Checkliste – Übersicht über die Angebote in Kapitel III

Nr.	Ziel	Einsatz	Eignung
1	Kraft, Koordination	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
2	Teamarbeit, Gleichgewicht	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
3	Treffsicherheit, Koordination	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taubblinde, Taube/Hörgeschädigte, Rollstuhlfahrer, Blinde/Sehgeschädigte, Teilkörperbehinderte
4	Koordination, Geschicklichkeit, Schnelligkeit	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte
5	Koordination, Kraft	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte
6	Kraft, Koordination	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte
7	Kraft, Gleichgewicht, Koordination	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Teilkörperbehinderte
8	Teamarbeit, Koordination	ab Klasse 1	Lern- und Sprachbehinderte, Taube/Hörgeschädigte, Taubblinde, Rollstuhlfahrer u. a.





I. Spiele ohne Geräte – Lehrerhinweise

Ablauf einer Sportstunde:

Eine vollständige Sportstunde besteht aus mehreren Angeboten dieses oder des folgenden Kapitels. Bei den Angeboten 1–7 handelt es sich um Aufwärmübungen, mit denen Sie die Sportunterrichtsstunde beginnen können. Je nach Schwerpunkt der Sportstunde entnehmen Sie zudem ein oder mehrere Spiele des zweiten Teils (Angebot 8–21).

Zum Cool-Down eignen sich abschließend die Angebote 22–28. Ein Beispiel einer Auswahl für eine 45-minütige Sportstunde mit dem Fokus auf Ausdauertraining ohne Geräte: Mit Angebot 6 (Im Zauberwald) wärmen sich die Kinder locker und spielerisch auf. Im Anschluss bietet Angebot 21 (Zahlenrennen) alle Voraussetzungen für gezieltes Ausdauertraining. Die Stunde schließt mit Angebot 25 (Blickkontakt) zum Dehnen und Entspannen.

Hinweise zum Einsatz der Angebote:

Die Angebote sind so gedacht, dass Kinder mit unterschiedlichen Einschränkungen ebenso wie nicht behinderte Kinder teilnehmen können.

Gerade bei körperbehinderten Kindern hängt es auch von der Schwere der Einschränkung und der Anzahl der beeinträchtigten Kinder in der Klasse ab, welche Angebote gut in Ihrem Unterricht umsetzbar sind. Alle Angebote zeigen

Differenzierungshinweise oder Varianten auf, die in gewissen Fällen einfacher umzusetzen sein können als die Anleitung im Feld „So geht es“.



Spiele ohne Geräte zur gezielten Förderung eignen sich besonders, wenn nicht viel Zeit für Vorbereitungen möglich war. Bei diesen Spielen kommen lediglich Dinge zum Einsatz, die die Kinder auf jeden Fall dabei haben, wie z. B. Schuhe. Der Fokus liegt auf dem Einsatz des eigenen Körpers, sodass die Kinder in sportlicher und spielerischer Art ihren Körper besser kennenlernen und einzusetzen wissen. Vor allem bei inklusiven Angeboten im Sportunterricht ohne zusätzliche Geräte wird so jedes Kind individuell auf seinem körperlichen Stand abgeholt. Auch das Selbstbewusstsein und die eigene Wertschätzung werden gefördert.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Sport: Kleine Spiele - auch für Inklusionsklassen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

