

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Der Bewegungswürfel - 6 Seiten bieten zahlreiche
Möglichkeiten*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

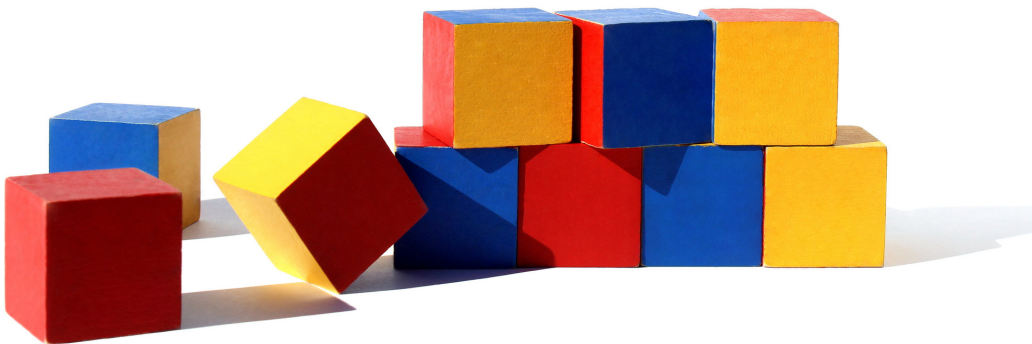


I.56

Grundlegende Bewegungserfahrungen

Der Bewegungswürfel – 6 Seiten bieten zahlreiche Möglichkeiten

David Senf



© Snezhana Kudryavtseva / iStock

© RAABE 2024

Der Bewegungswürfel ist ein praxiserprobtes Unterrichtsmittel, dessen Anwendbarkeit nahezu unbegrenzt ist. Im Rahmen der Bewegungsförderung allgemein, im Sportunterricht und im Klassenzimmer bieten sich vielfältige, freudbetonte Einsatzmöglichkeiten. Die Gestaltung der sechs Seiten und die Art der Anwendung des Würfels kann durch die Schülerinnen und Schüler mitbestimmt werden. Außerdem kann die Bedeutung von Sieg oder Niederlage im Wettfeiern durch das Würfeln relativiert werden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	1 bis 4
Dauer:	3 thematische Sequenzen mit Ideen für mehrere Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Sozialkompetenz: Fair miteinander wetteifern und Sieg und Niederlage richtig einordnen; Bewegungskompetenz: Vielfältige Bewegungsformen kennenlernen und anwenden; personale Kompetenz: Entfaltung der eigenen Kreativität
Thematische Bereiche:	Schnelligkeit, Ausdauer, Spielfähigkeit, Wettfeiern, Kreativität, Gymnastik und Tanz
Medien:	Einsteckkarten für den Bewegungswürfel, Spielideen

Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Gesellschaftsspiele mit einem Zahlenwürfel sind aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler nicht wegzudenken. Würfel begeistern Kinder allein aufgrund ihrer Form und der speziellen „Wurftechnik“ – am Ende steht ein Ergebnis, das eine Handlung erfordert (z. B. bei „Mensch-ärger-dich-nicht“ darf das Kind die eigene Figur entsprechend der Augenzahl setzen). Durch eine Begleitung der Schülerinnen und Schüler beim Spielen mit dem Würfel lernen sie schnell, dass ein Würfel durch Zufall etwas anzeigt und somit Gewinnen und Verlieren relativiert werden.

Der Bewegungswürfel

Der Bewegungswürfel hat abhängig vom Hersteller verschiedene Bezeichnungen, z. B. „Move-Cube“, „Einsteckwürfel“ oder „Bewegungswürfel“. Folgende Eigenschaften sind gleich:

- 6 bunte Seiten,
- 6 Einsteckmöglichkeiten für Karten/Bilder jeglicher Art,
- weicher Schaumstoff mit einer widerstandsfähigen Hülle,
- handliche Größe (16 x 16 cm).

Mit Hilfe des Bewegungswürfels können motorische, kommunikative und kognitive Aufgaben miteinander verknüpft werden. Wird der Würfel im Sportunterricht eingesetzt, ist der Ausgang zum Beispiel von Staffeln und Bewegungsspielen zum Teil dem Zufall überlassen. Staffeln, bei denen der Zufall einen Einfluss auf das Ergebnis hat, eignen sich sehr gut, um Sieg und Niederlage nicht allzu große Bedeutung beizumessen. So werden mögliche Ungerechtigkeiten, z. B. Teamzusammensetzungen oder motorische Unterschiede der Teammitglieder, ausgeglichen und eine gewisse Dominanz vermieden.

Darüber hinaus bietet der Würfel die Möglichkeit der Kreativitätsentfaltung: Durch das Würfeln entdecken die Schülerinnen und Schüler neue Bewegungsideen sowie Lösungswege und können bereits bekannte Bewegungsprogramme neu gestalten. So kann zum Beispiel eine Choreografie im Tanz oder in der Gymnastik selbst entworfen oder eine vorhandene verändert werden.

Rahmenbedingungen

Die Eigenschaften des Würfels lassen eine Nutzung an fast jedem Ort zu. So gibt es Ideen für die Sporthalle, den Sportplatz im Freien, den Klassenraum, den Schulhof oder auch die Schwimmhalle. Zwar sollte der Würfel nicht ins Wasser getaucht werden, aber kurzzeitige Feuchtigkeit auf dessen Hülle sind kein Problem. Die weiche Schaumstoffhülle sorgt für ausreichend Schutz vor Beschädigung von Inventar oder Verletzung von Personen.

Was Sie bei der Vorbereitung und Durchführung beachten sollten

Vorbereitung der Einsteckkarten

Die Einsteckkarten (**M 4**, **M 8**, **M 17**) sollten nicht größer als 11 x 11 Zentimeter sein und im Idealfall laminiert werden. So halten diese länger (auch bei Nässe) und lassen sich einfacher im Würfel verstauen und wieder entfernen. Die Gestaltung der Karten (z. B. ausmalen) kann nach dem Ausdrucken von Ihnen oder den Kindern weiter ausgeführt werden.

Gruppeneinteilung

Eine Gruppeneinteilung sollte auf verschiedene Arten erfolgen. Kennen Sie die Fähigkeiten der Kinder, empfiehlt sich eine festgelegte Einteilung durch Sie. Des Weiteren können Gruppeneinteilungen nach dem Zufallsprinzip erfolgen, z. B. durch Lose-/Spielkartenziehen, Würfeln oder „blindes“ Wählen: Es gibt z. B. drei Teamleader, die mit dem Gesicht zur Wand stehen und eine nummerierte Liste und einen Stift halten. Alle anderen Kinder stehen – für die Teamleader nicht sichtbar – in einer Linie und sind ebenfalls durchnummeriert. Es startet Teamleader 1 und nennt eine Zahl. Das Kind mit der entsprechenden Zahl stellt sich direkt hinter Teamleader 1. Alle Teamleader streichen nun die Zahl auf ihrer Liste ab. Als Nächstes darf Teamleader 2 eine noch freie Nummer der Liste nennen usw.

Welche weiteren Medien Sie nutzen können

- <https://raabe.click/es-Bewegungswuerfel-Set>
Bezugsquelle für ein Bewegungswürfel-Set.
- <https://raabe.click/es-Aerobicschritte>
Hier finden sich Anregungen zu weiteren Aerobic-Schrittfolgen (als Ergänzung zu M 10).
[Alle Links zuletzt abgerufen am: 21.11.2023]

Beiträge aus Einfach sportlich

- **Kroll-Gabriel, Sandra:** Kids Aerobic – Ausdauertraining mit Fun-Faktor (Teil I, Beitrag 33). Einfach sportlich, Ausgabe 31/2020.
Auch bei diesen Materialien finden Sie weitere Aerobic-Schrittfolgen mit Anleitung und Grafiken.
- **Müller, Carolin:** Ein bisschen abheben mit dem Springseil – eine Unterrichtseinheit zum Rope Skipping (Teil III, Beitrag 24). Einfach sportlich, Ausgabe 39/2022.
In dieser Unterrichtseinheit lernen die Kinder zahlreiche Sprungtechniken zum Rope Skipping kennen, die gut als Erweiterung zum vorliegenden Material M 8 eingesetzt werden können.

Auf einen Blick

Legende:

L: Lehrkraft; SuS: Schülerinnen und Schüler



Hinweis/Tipp



Sicherheitshinweis



Variation/Differenzierung

1. Sequenz

Thema:	Einsatz des Würfels in der Leichtathletik
Einstieg:	L wählt entsprechend des Stundenthemas Unterrichtsmaterialien aus und nennt das Spielziel und alle notwendigen Grundregeln. Es werden Teams gebildet, z. B. durch verdecktes Wählen. L erläutert den SuS die Besonderheit des zufälligen Verlaufs der Spiele durch den Einsatz der Würfel. Die SuS sollen darauf achten, wie sich Sieg oder Niederlage dadurch verändern können.
Hauptteil:	
M 1	Würfelbingo / Staffelspiel zur Schulung der Schnelligkeit oder Ausdauer
M 2	Befindlichkeitsrunde / L leitet die Übungen an.
M 3	Tierstaffel / Staffelspiel zum vielfältigen Fortbewegen und Springen
M 4	Tierstaffel – Einsteckkarten
M 5	Zahl gegen Zahl / Spiel zur Schulung der Reaktionsschnelligkeit
M 6	Wurfstaffel / Staffelspiel zum vielfältigen Werfen
Abschluss:	Die SuS tauschen sich aus, wie sie das Wetteifern (Siegen und Verlieren) empfunden haben.
Benötigt:	1 Bewegungswürfel, 1 Stift, 1 Bingo-Vorlage, verschiedene Wurfgeräte pro Gruppe; Markierungskegel, kleine Hindernisse (z. B. Kästen, Hütchen usw.), ggf. Slalomstangen

2. Sequenz

Thema:	Einsatz des Würfels im Bereich Tanz/Gymnastik
Einstieg:	L wählt passendes Material aus. (M 8 kann zum selbstständigen Erarbeiten von Techniken beim Seilspringen und M 10 von Aerobic-Schrittfolgen eingesetzt werden.)

Hauptteil:

- M 7** Seilspringen / Erarbeiten von Sprungtechniken
- M 8** Seilspringen – Einsteckkarten
- M 9** Aerobic-Schritte / Erarbeiten von Aerobic-Schrittfolgen
- M 10** Aerobic-Schritte – Grafisches Schema / Hilfsmittel zur Veranschaulichung und Verinnerlichung der Schrittfolgen
- M 11** Choreografien würfeln / Hilfsmittel zur Kreativitätsentfaltung im choreografischen Arbeiten
- Abschluss:** Die SuS präsentieren und reflektieren ihre Ergebnisse.
- Benötigt:** 1 Bewegungswürfel pro Gruppe, 1 Springseil pro Kind

3. Sequenz

- Thema:** Einsatz des Würfels bei Bewegungsspielen
- Einstieg:** L erläutert die geplanten Ideen und nennt das Spielziel und alle notwendigen Grundregeln. Der Einsatz des Würfels soll den SuS ein faires Wettfeiern ermöglichen und den Aspekt des Zufalls beim Gewinnen und Verlieren transparent machen.

Hauptteil:

- M 12** Würfel-Brennball / Brennballvariante mit verschiedenen Bällen
- M 13** Was spielen wir? / Vielfältige Parteiballvariante
- M 14** Überzahl gewinnt / Parteiball mit ständiger Variation der Teammitglieder
- M 15** Vier-Ecken-Fußball / Fußballvariante auf vier Tore
- M 16** Rollbrett-Staffel / Staffelspiel mit Rollbrettern
- M 17** Rollbrett-Staffel – Einsteckkarten
- Abschluss:** Die SuS tauschen sich zum Wettfeiern in den Spielen aus.
- Benötigt:** 1 Bewegungswürfel, verschiedene Bälle, verschiedene Wurfgeräte pro Gruppe; 1 Rollbrett, 2 Gymnastikstäbe pro Paar; Markierungskegel, 4 Langbänke, ggf. 2 Handballtore/2 Weichbodenmatten

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Der Bewegungswürfel - 6 Seiten bieten zahlreiche
Möglichkeiten*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

