

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Sport

Titel: Aufmerksamkeit ist alles! - Spiele zur Schulung der koordinativen Fähigkeiten für Meisterdetektive (32 S.)

Produkthinweis zur »Kreativen Ideenbörse Grundschule«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Grundschule« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen neue Unterrichtsideen zu aktuellen Themen – abgestimmt auf die neuesten Lehr- bzw. Bildungspläne und Rahmenrichtlinien – für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

Die Kreativen Ideenbörsen Grundschule bieten Ihnen praxiserprobte Unterrichtsideen für Jahrgangsstufe 1 bis 4 mit vielfältigen Materialien und Kopiervorlagen: z.B. Arbeitsblätter, Bastelanleitungen, Liedern, Farbvorlagen u.v.m.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/grundschule.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

www.edidact.de | www.mgo-fachverlage.de



3.2.6 Aufmerksamkeit ist alles! – Spiele zur Schulung der koordinativen Fähigkeiten für Meisterdetektive

Sabine Karoß

Lernziele:

Die Schüler sollen

- ihre Wahrnehmungsfähigkeit schulen,
- ihre koordinativen Fähigkeiten verbessern,
- mit Partnern und in Gruppen arbeiten,
- Spielregeln vereinbaren und einhalten,
- sich auf eine Rahmenhandlung einlassen.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p>1. Hinführung</p> <p>Mit einem Gespräch im Mittelkreis über Detektive beginnt die Einheit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Was ist ein Detektiv?“ • „Was macht er?“ • „Was muss er alles können, um einen Fall zu lösen?“ • „Wo lernt er das?“ <p>Es folgt die erste Aufgabe – die Aufnahmeprüfung in die Schule für Meisterdetektive.</p> <p>Aufnahmeprüfung</p> <p>Eine einfache Form des Kombinierens und Rätsellösens wird in der ersten Aufgabe gefordert.</p>	<p>Die folgende Unterrichtseinheit sammelt unter der Idee „Detektiv“ Aufgabenstellungen, die die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Tätigkeit in diesem Beruf schulen, u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine scharfe Beobachtungsgabe, • schnelles Auffassungsvermögen, • gutes Kombinationsvermögen, • „um die Ecke denken“ können, • Disziplin und • Ausdauer. <p>Sie schult daher nicht die Spielfähigkeit im Besonderen, sondern das Spielen stellt den gemeinsamen Nenner für alle Aufgaben dar.</p> <p>Die Ideen werden auf mehrere Stunden verteilt und so gemischt, wie es erforderlich ist.</p> <p>Die Lehrkraft kann dafür auch „Arbeitsmaterialien“ eines Detektivs mitbringen, z.B.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <ul style="list-style-type: none"> • Lupe • Notizblock • Fotoapparat </div>

3.2.6 Aufmerksamkeit ist alles!

<p>Aufgabe 1: Weißt du, wie ich heiße?</p> <p>Auf den Namenskarten stehen die Vornamen aller Schüler dieser Klasse – leider sind die Buchstaben vertauscht worden.</p> <p> *Werden nur die Silben der Vornamen vertauscht, können die Vornamen schneller erkannt werden.</p> <p>Jeder Schüler läuft los und stellt sich neben eine der Namenskarten, die umgedreht auf dem Hallenboden liegen. Auf ein Signal hin nimmt sich jeder Schüler eine Namenskarte und sucht den Besitzer dieser Karte. Haben alle Schüler „ihre“ Namenskarte, ist das Spiel beendet.</p> <p>Werden mehrere Durchgänge gespielt, legen die Besitzer ihre Karte wieder verdeckt auf den Boden und die Lehrkraft fordert die Schüler auf, sich um die am Boden liegenden Karten herum zu bewegen (laufen, hüpfen, galoppieren, Krebsgang etc.). Gibt sie ein Stoppsignal, kommen die Schüler neben der nächstliegenden Karte zum Halten.</p> <p> **Werden mehrere Durchgänge gespielt, kann für jeden Durchgang die Zeit gestoppt werden um zu sehen wie schnell die Detektivanwärter die Aufgabe lösen können.</p> <p>In einer zweiten Aufgabe beweisen die Detektivschulanwärter ihre Anpassungsfähigkeit.</p> <p>Aufgabe 2: Siehst du, was ich tue?</p> <p>Die Lehrkraft und die Schüler bewegen sich auf die gleiche Art und Weise (z.B. gehend) durch den Raum. Ändert die Lehrkraft ihre Fortbewegungsart (z.B. laufen), versuchen die Detektivanwärter, sich an die veränderte Bewegung anzupassen.</p> <p> • Die Lehrkraft kann zusätzlich das Tempo der Bewegung variieren. • Die Vorgabe für die Art und Weise der Fortbewegung kann auch akustisch erfolgen: Die Lehrkraft klatscht oder spielt den Rhythmus der entsprechenden Bewegung und wechselt diese unregelmäßig.</p> <p>Wurden beide Aufgaben zur Zufriedenheit des Detektivschulleiters gelöst, erhalten die Schüler zum Zeichen ihrer Aufnahme in die Meisterdetektiv-Schule einen Schülerschein sowie ein Aufgabenheft.</p> <p>Der Schülerschein gewährt ihnen Eintritt in die Meisterdetektivschule bzw. -kurse in der Halle oder im Klassenraum.</p>	<p> Namenskarten 3.2.6/M 1 Werden sie laminiert und mit nonpermanent-Folienstiften beschrieben, können sie wiederholt verwendet werden.</p> <p>Die Lehrkraft hat die Namenskarten bereits vor Beginn der Stunde auf dem Hallenboden verteilt.</p> <p> 1 Stoppuhr</p> <p>Alle bewegen sich durcheinander, d.h. jeder sucht sich seinen eigenen Weg durch den Raum ohne mit jemand anderem zusammenzustoßen.</p> <p> 1 Musikinstrument Die Lehrkraft wählt das Instrument (z.B. Klanghölzer, Handtrommel, Congas oder aber auch Flöte, Gitarre).</p> <p> Schülerschein für Meisterdetektive 3.2.6/M 2</p>
--	--

<p>Alle Aufgaben, die für die Meisterdetektivprüfung zu lösen sind, finden sich im Aufgabenheft. Die Aufgaben können in beliebiger Reihenfolge gelöst werden. Die Schüler sammeln sie also für ihr Detektivexamen. Jede gelöste Aufgabe wird mit einer Unterschrift (bzw. einem Stempel) gekennzeichnet.</p> <p>Sind alle Aufgaben gelöst, erhalten die Schüler ihren endgültigen Meisterdetektivausweis.</p>	<p> Aufgabenheft für Meisterdetektive 3.2.6/M 3 Die Vorlage wird an den gestrichelten Linien entsprechend gefaltet. Die Lehrkraft trägt die von ihr ausgewählten Aufgaben, die die Meisterdetektiv-Schüler lösen sollen, in das Heft ein.</p> <p> Meisterdetektivausweis 3.2.6/M 4 Hier werden nun Namen und Adressen der erfolgreichen Detektive eingetragen sowie ein Foto eingeklebt. Wird der Ausweis auf festes Papier kopiert und laminiert, dann hält er länger. Die Auflösung für die Geheimschrift findet sich am Ende der Stunde.</p>
<p>2. Erarbeitung</p> <p>Im Folgenden werden Spielformen vorgestellt, die im Stundenplan für die Meisterdetektive vorgesehen sind und ins Aufgabenheft eingetragen werden können.</p> <p>A) Beschatten, Verfolgen und Anschleichen</p> <p>Hier sind Partner- und Gruppenaufgaben versammelt, die die Beobachtungsfähigkeit, die Antizipation und die Reaktionsfähigkeit schulen sowie das schnelle und leise Bewegen herausfordern.</p> <p>Ich bleibe immer hinter dir!</p> <p> Partner A (Führer) bewegt sich durch den Raum und Partner B (Verfolger) folgt ihm in einem Abstand von einer Armlänge. Auf ein Signal der Lehrkraft hin führen beide Partner eine halbe Drehung aus: B wird zum „Führer“ und A zum „Verfolger“.</p> <p> <ul style="list-style-type: none"> • Der jeweilige Führer entscheidet selbst über den Rollenwechsel, d.h., er dreht sich unvermutet um. • Der Führer stoppt seine Bewegung abrupt, d.h. der Verfolger muss besonders gut aufpassen. • Wenn der Führer gestoppt hat, kann er auch zunächst Bewegungen am Ort ausführen (Beugen und Strecken von Armen oder Beinen), bevor er sich wieder durch den Raum bewegt. • Der Führer wechselt das Bewegungstempo. • Der Führer variiert seine Fortbewegungsart (gehen, laufen, hüpfen, galoppieren). </p>	<p>Die ausgewählten Spielformen sind Oberthemen zugeordnet, die als Kompetenzen für Meisterdetektive unabdingbar sind.</p>

3.2.6 Aufmerksamkeit ist alles!

Mein Schatten

Die „Zielpersonen“ haben ein besonderes Merkmal: Sie tragen einen Gegenstand. Diesen suchen sie sich aus einer bereitgestellten Auswahl aus. Die Detektive erhalten eine Karte, auf der der Name eines der Gegenstände steht. Die Aufgabe des Detektivs ist es nun, die Zielperson zu „beschatten“, die den genannten Gegenstand trägt, d.h. den gleichen Weg zurückzulegen wie diese.

Die jeweilige Zielperson steht an einem Ort in der Halle und der dazugehörige Detektiv an einem anderen – sie wissen nichts voneinander.

Alle Zielpersonen und Detektive bewegen sich gleichzeitig.

Die Zielperson darf eine festgelegte Anzahl von Schritten gehen (z.B. vier Schritte), dann bleibt sie stehen. Der Detektiv geht von seinem Standpunkt aus zeitgleich die gleiche Schrittzahl und bleibt dann auch stehen.

Nach einigen Versuchen können Variationen ausprobiert werden:



- Die Schrittabfolge wird verlängert.
- Das Bewegungstempo wird erhöht.
- Die „Stehpausen“ fallen weg.
- Die Detektive beobachten den Weg der Zielperson und gehen zeitversetzt den gleichen Weg, wenn die Zielperson wieder steht. Die Zielperson darf zweimal die Richtung ändern.
- Die Detektive beobachten den Weg der Zielperson und zeichnen ihn auf ein Blatt Papier: Ausgangspunkt – Weg – Zielpunkt. Jede Zielperson darf dreimal die Richtung ändern.

Je vier Detektive und vier Zielpersonen (sie haben jeweils die passende Karte und den Gegenstand) bilden eine Gruppe.

Zaunwache

Es werden drei Spielfelder benötigt.

Je fünf Zaunwachen stellen sich nebeneinander ca. in der Mitte des Spielfeldes auf: Sie fassen sich in V-Fassung an den Händen und schließen die Augen.

Die drei Detektive stehen auf einer Seitenauslinie und versuchen, sich geräuschlos dem Zaun zu nähern und ihn zu über- oder unterqueren ohne von den Zaunwachen abgeschlagen zu werden.

Die Gruppenmitglieder entscheiden selbstständig, wie die Rollen gewechselt werden.

**Gegenstandskarten 3.2.6/M 5**

Werden sie laminiert und mit nonpermanent-Folienstiften beschrieben, können sie wiederholt verwendet werden.

Als Gegenstände können Kleidungsstücke, Materialien und Handgeräte, Alltagsmaterialien, Bilder oder Blumen und Blätter etc. gewählt werden.

Die Lehrkraft kann die Bewegung und die Pause mit der Sprache oder einem Instrument begleiten:

- „geh – geh – geh – geh – steh – steh“.

Hier müssen nicht mehr alle Paare zeitgleich beginnen.



Jeder Detektiv benötigt

- 1 Blatt Papier
- 1 Stift

Die Spielfelder lassen sich schnell herstellen:

- Volleyball-Grundlinie bis Dreimeterlinie
 - Dreimeter- bis Dreimeterlinie
 - Dreimeterlinie bis Volleyball-Grundlinie
- Gespielt wird jeweils von Seitenauslinie zur Seitenauslinie.