

Dokumentation des Lehrgangs „Kompetent durch Sport und Spiel“

Mittwoch ,19.06.2013:

- **Begrüßung, Vorstellung, Kennenlernrunde + Sport 1**
 - Begrüßungsspiele mit dem Schuh
 - Zu wem passt der Schuh
 - Jeder legt einen Schuh in die Mitte, der passende Besitzer muss gefunden werden
 - Ich spreche aus der Sicht meines Schuhs
 - Ich bin der Schuh von..., der spielt gerne Fußball...
 - Schuhe werden in die Mitte gelegt
 - Schuhe müssen dem Besitzer zurückgegeben werden
 - Ähnliche Schuhe zusammenstellen und begründen
 - die zwei Besitzer der Schuhe tauschen sich aus
 - jeder stellt den Schuh der anderen Person vor
 - Orientierungslauf im Klassenzimmer
 - verschiedene durchnummerierte Zettel sind im Klassenzimmer verteilt
 - jeder Schüler schreibt eine Matheaufgabe darauf
 - mit Laufzettel werden die Aufgaben der Schüler gelöst

- **Sport 2**
 - **Kennenlernspiele in der Turnhalle**
 - Bänke werden in V-Form aufgestellt, Schüler stellen sich darauf, Schüler müssen sich nach Namen, Alter etc. ordnen
 - Buchstabenkette - jeder nennt die ersten zwei Buchstaben seines Vornamens
 - zum Aufwärmen immer zwei Schüler laufen durch die Turnhalle- dürfen sich unterhalten, bei Musikwechsel Partnertausch
 - Wäscheklammerlauf (klauen und loswerden) → 4 verschiedene Farben → automatische Einteilung der Gruppen
 - Orientierungsläufe 2
 - Gesamtgruppe erhält Lageplan der Geräte - Gruppen müssen sich absprechen wer welche Geräte aufbaut (Orientierung auf dem Plan-Kommunikation der Gruppe)
 - 4 Personen sind in einer Gruppe, sie laufen auf dem aufgebauten Gelände ☺, einer läuft vor, wenn er nicht mehr kann hebt er die Hand, der hinterste Schüler läuft nach vorne usw.
 - 2 Gruppen schließen sich zusammen
 - Eine Gruppe läuft einen Weg vor, die andere Gruppe beobachtet, läuft den Weg anschließend nach
 - jede Gruppe denkt sich einen Weg für die andere Gruppe aus und erklärt sie auf dem Weg
 - Übungen mit dem Partner und einem Kartenspiel
 - zwei Schüler erhalten 4 Karten (Bsp. alle 4er)

- ein Schüler legt die Karte und erklärt dem Partner anschließend mit einem Lageplan wo er diese findet
 - Erhöhung der Schwierigkeitsstufe
 - Anzahl der Karten
 - Partner muss sich umdrehen während Karte gelegt wird
 - Karten verdeckt gelegt
 - Übungen mit dem Partner- Orientierungslauf mit Zahlen
 - Partner legt Karten an einer bestimmten Stelle ab- Vorlagen Lageskizzen (Buch Orientierungslauf in der Schule)
 - Partner läuft den Weg rückwärts ab- sammelt Karten ein
- **Sport 3 in Verbindung mit Spiele 2**
 - Spiel „Rettungsboot/Insel“ – Decke muss umgedreht werden ohne dass ein Mitglied die Decke verlässt (ins Wasser tritt)
 - Vertrauensübungen (Pendeln)
 - Klobürsten-Hockey
 - Slalom - um das Gerät kennenzulernen
 - Staffel Wettbewerb 2 Teams
 - 2 Mannschaften spielen gegeneinander
 - 11m schießen

Donnerstag, 20.06.2013:

- **Sport 4**
 - Menschenmemory
 - Orientierungslauf 1
 - 3 Personen bestimmen einen Punkt auf dem Lageplan des Sportgeländes - die gesamte Gruppe läuft die Strecke ab
 - Orientierungslauf 2
 - 2er Teams bekommen einen Buchstaben
 - verstecken den Buchstaben auf dem Gelände
 - erklären der Partnergruppe auf dem Lageplan, wo sich der Buchstabe befindet
 - Partnergruppe holt den versteckten Buchstaben
 - Orientierungslauf 3
 - 2 Teams
 - jedes Team erhält 4 Buchstaben (ABCD, EFGH)
 - Teams verstecken 4 Buchstaben, erklären der Partnergruppe die Verstecke
 - Am Schluss muss ein Joker gefunden werden (zum Ausgleich notwendig)
 - Orientierungslauf 4
 - 2er Teams bekommen plan mit einzelnen Fotos vom Gelände
 - die Stelle der Bilder muss auf dem Gelände gefunden werden und in den Plan eingezeichnet werden (hohen Wettbewerbscharakter)

- **Spiele 3/4**
 - Klatschspiel
 - 2x in die Hände, 2x auf den Schenkel klatschen
 - nur wenn man auf die Schenkel schlägt darf etwas gesagt werden
 - Beispiele: Kleidungsstücke, Reiseziele, Automarken etc.
 - Das fliegende Ei
 - Ein Flugmodell in 4er Teams bauen
 - Das Ei muss einen Flug aus 7m Höhe überleben
 - Material: Küchenrolle, Paketschnur, Tesa, Paketband, Eier, Mülltüten

- **Sport 4/5**
 - Vertrauensübung: sich gegenseitig Blind führen
 - Kreis 2 Namen werden genannt, diese müssen den Platz tauschen
 - Vertrauensübung: Pyramiden bauen
 - Teamaufgabe: Zeltstange auf den Boden bringen - alle Finger müssen an der Zeltstange bleiben
 - Dschungel-Parcours: zwei Schüler haben verbundene Augen und müssen gemeinsam durch den Dschungel- Parcours (Geräte-Parcours in der Turnhalle); Schüler halten sich dabei an einem Seil fest, der sie durch den Parcours lenkt

Freitag, 21.06.2013

- **Spiele 5**
 - Der blinde Mathematiker
 - Schüler fassen an einem Seil - müssen verschiedene Figuren legen, es darf nicht gesprochen werden (Quadrat, Dreieck, Auto, Tannenbaum, Stern etc.)
 - Niveausteigerung: alle müssen die Augen schließen
 - Teamaufgabe „Nägel“
 - Schüler bekommen ein Brett und 18 Nägel
 - Alle Nägel müssen auf einen Nagel gebracht werden
 - Menschenrätsel
 - 4er Gruppe muss durch kurze Beschreibungen über Figuren eine Frage beantworten (Wer ist der jüngste...)

- **Sport 6**
 - Brückenpanzer/ mobile Brücke
 - 2 Teams
 - Teams müssen Geräte auf die andere Seite (Insel) der Halle bringen (1 Weichbodenmatte, 2 Bänke, 2 Matten) ohne ins Wasser zu fallen
 - Erhöhte Niveaustufe: Kokosnüsse, 2 Schwimmer (um die Bälle zu holen), Teams werfen sich gegenseitig ab, wer getroffen ist muss zum Arzt (Liegestütze etc.)

- **Abschlussreflexion:** Idee Pappteller auf dem Rücken - eine positive Botschaft für den Weg
 DANKE FÜR DIE SCHÖNE ZEIT- VIEL ERFOLG ALLEN WEITERHIN!