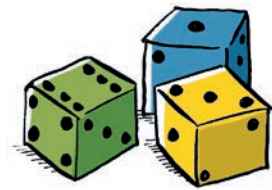


Spielerisch Freude an Bewegung vermitteln

Eine Stunde mit Würfeln



Autorin
Ilka Köhler
Entspannungs- und
Sonderpädagogin
koehler.ilka@gmail.com

Ilka Köhler In einer »Würfel«-Stunde werden sowohl die fachlichen als auch die überfachlichen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler gefördert. So wird anhand des unüblichen Sportgerätes »Würfel« Freude an der Bewegung vermittelt, welche zu sportlichen Aktivitäten anregt und zusätzlich spielerisch die motorischen Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler schult. Ab Klasse 1/2.

Die Materialien zu diesem Beitrag
M1 Würfel-Bingo
M2 Vorlage Bingo

Beim Download des Artikels unter
[www.aldenbourg-klick.de/
gsms20200204](http://www.aldenbourg-klick.de/gsms20200204) erhalten Sie M2

Grundlegendes

Diese Unterrichtseinheit ist für Schülerinnen und Schüler der ersten und zweiten Jahrgangsstufe entwickelt worden, kann jedoch auch mit größeren Kindern durchgeführt werden. Sie beinhaltet sowohl unterschiedliche Körper- und Bewegungserfahrung (wie Schnelligkeit oder Fangen und Schießen) als auch Übungen zur personalen Kompetenzerweiterung wie die Selbstwahrnehmung oder die Reflexionskompetenz und Umgang mit Sieg und Niederlage. Außerdem lassen sich fachdidaktische Ansprüche wie Mitbeteiligung, spielerisches Üben, Verständigung und Merkfähigkeit finden. Zusätzlich wird die Teamfähigkeit der Schülerinnen und Schüler durch die unterschiedlichen Übungsangebote in den verschiedenen Gruppengrößen von Partnerarbeit über Kleingruppen bis hin zu großen Schülergruppen gefördert. In dieser Unterrichtseinheit wurde bewusst darauf geachtet, dass die einzelnen Kinder nicht in einem direktem Kräftevergleich stehen. So können auch Kinder Bewegungsfreude entwickeln, die ansonsten durch Leistungs- und Versagensdruck ein Bewegungsvermeidungsverhalten entwickelt haben.

Benötigte Materialien

Für die Übungen werden zwei große Soft- oder Schaumstoffwürfel (ca. 16 x 16 x 16 cm groß) und je nach Klassengröße vier bis sechs »normale« Würfel (Spielwürfel von einem Brettspiel) benötigt. (Die Schülerinnen und Schüler werden bei der Erarbeitung in Gruppen geteilt und jede Gruppe sollte einen eigenen Würfel sowie eine Kopiervorlage (M1/M2) und einen Stift zur Verfügung haben.) Für den Ausklang der Stunde kann entweder ein 6er- oder ein

3er-Würfel genutzt werden. Dies ist abhängig vom Schwierigkeitsgrad. Sollte kein 3er-Würfel vorhanden sein, so können auch bei einem 6er-Würfel die Punkte 4 bis 6 mit einer nochmaligen 1 bis 3 überklebt werden.

Das Besondere der Stunde

Die Schülerinnen und Schüler sollen in dieser Einheit erfahren, dass man für Würfelspiele nicht immer still am Tisch sitzen muss, sondern auch spannende Bewegungsspiele mit Würfeln durchführen kann.

Einstieg

Die Lehrkraft zeigt den Schülerinnen und Schülern einen Würfel und bespricht im Sitzkreis.



- Was spielen die Kinder gewöhnlich mit einem Würfel?
- Welche Ideen haben sie, was man damit noch machen könnte?

Erwärmung

Gruppenarbeit: Würfeljagd

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich mit ca. 2 m Abstand im Innenstirnkreis auf und zählen zu zweien ab. Alle Kinder der Nr. 1 bzw. der Nr. 2 bilden jeweils eine Mannschaft. Beide Mannschaften erhalten einen Softwürfel, wobei das erste Kind von Mannschaft 1 auf 12:00 Uhr und das erste Kind der Mannschaft 2 auf 6:00 Uhr steht.

Auf ein Startsignal hin werden die Würfel innerhalb einer Mannschaft zügig weiter zum jeweiligen nächsten Teammitglied geworfen. Beide Mannschaften werfen in dieselbe Richtung (im oder gegen den Uhrzeigersinn). Hier-

Weitere Stunden in
Ilka Köhler: **Die besonders
runde Stunde Sport 1/2.
Fertige Unterrichtsstunden
mit Materialien.** Cornelsen
2014, 80 Seiten

bei darf kein Kind ausgelassen werden. Auch sollte darauf geachtet werden, dass sich die Würfel nicht gegenseitig behindern. Ziel des Spiels ist es, den Würfel der gegnerischen Mannschaft zu überholen.

Erarbeitung

Kleingruppenarbeit: Würfelbingo

Hierfür werden die Schülerinnen und Schüler in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen (beliebigen) Würfel, einen Stift und die Kopiervorlage **M1**. Dann verteilen sie sich im Raum und spielen »Bingo«. Die Kinder der Gruppe würfeln jeweils nacheinander eine Zahl. Für jede Zahl sind auf **M1** Anweisungen festgehalten. Die gesamte Gruppe befolgt die Anweisung der gewürfelten Zahl und streicht anschließend 1-mal die gewürfelte Zahl auf dem Bingo-Blatt weg. Dann kann das nächste Kind würfeln. Sind die Zahlen bereits auf dem Bingo-Blatt durchgekennzeichnet und wurden erneut gewürfelt, so müssen die Kinder entweder:

- die Aufgabe trotzdem ausführen und dann weiterwürfeln oder sie dürfen
- gleich weiterwürfeln, ohne die Anweisung ein weiteres Mal zu befolgen.

Ziel ist es, als erste Mannschaft die Zahlen einer senkrechten oder waagerechten (oder auch schräg verlaufenden) Reihe angekreuzt zu haben. Ist eine Gruppe fertig, so ruft sie laut »Bingo«. Die Aufgaben können von der Lehrkraft natürlich anhand ihrer aktuellen Lerninhalte bzw. räumlichen Gegebenheiten abgeändert werden. Es ist auch möglich, für das Spiel einen 3er- / Farb- oder Motivwürfel zu nutzen. Hierfür finden Sie eine zweite Vorlage zum individuellen Ausfüllen (**M2**).

Sicherung

Gruppenarbeit: Würfelfußball

Die Schülerinnen und Schüler werden in zwei gleich starke Mannschaften aufgeteilt und nehmen in den beiden Spielfeldern Aufstellung. Bei diesem Spiel gelten die gleichen Regeln wie beim Fußball, jedoch wird nicht mit einem Ball, sondern mit einem großen Soft- oder Schaumstoffwürfel mit Mengenpunkten gespielt. Das Besondere: Bei jedem erzielten Tor zählen zusätzlich die Punkte des Würfels, die nach oben zeigen. So kann eine Mannschaft mit zwei Toren ($a = 1$ Punkt) gegen eine Mannschaft mit einem Tor ($a = 5$ Punkte) verlieren (Beispiel: 2 Tore = 2 Punkte + 2 Würfelpunkte = 4 Punkte < 1 Tor = 1 Punkt + 5 Würfelpunkte = 6 Punkte). Hierbei haben die Kinder bzw. Mannschaften eine erhöhte Ge-

winnchance, die im Normalfall seltener Tore schießen bzw. gewinnen. Auf ein Startsignal hin, beginnen die Mannschaften mit dem Spiel. Ziel ist es, nach Ablauf einer bestimmten Zeit (5 bis 8 Minuten) mehr Punkte als die gegnerische Mannschaft gesammelt zu haben.

Ein Fußball-Turnier

In Anlehnung an Turniere wie die Fußball-Europa- oder -Weltmeisterschaft können die Kinder auch in kleinere Mannschaften eingeteilt werden, welche jeweils ein Länder-Team darstellen. Dann können die Teams (ggf. in kürzerer Spielzeit) gegeneinander antreten und ermitteln, wer der klasseninterne Europa- bzw. Weltmeister wird. Um eine schulinterne Meisterschaft zu veranstalten, könnten beispielsweise die Schülerinnen und Schüler unterschiedlicher Klassen verschiedene Länder-Teams darstellen und ihre Punkte sammeln. Je nach Möglichkeit, könnte evtl. ein extra dafür genutzter Tag im Sinne einer Schul-Würfelfußball-Meisterschaft stattfinden.

Ausklang

Klassenspiel: Zeitlupen-»Feuer, Wasser, Sturm«

Bei dieser Übung geht es darum, die Kinder nach dem aufregenden und aktivierenden Würfelfußball wieder zur Ruhe und Entspannung zu führen. Hierfür bewegen sie sich langsam und leise im Raum. Die Lehrkraft würfelt mit einem 3er-Softwürfel und zeigt die gewürfelte Zahl. Jede der Zahlen hat eine bestimmte Bedeutung:

- 1 = in der Bewegung innehalten
- 2 = langsam rückwärts weitergehen
- 3 = sich leise hinlegen

Zur Schulung der Merkfähigkeit kann auch ein 6er-Würfel genutzt werden, bei dem für alle Würfelzahlen eine Aufgabe vorgegeben wird.

- 4 = wie 3 (Aufteilung: 3 in Rücken- und 4 in Bauchlage)
- 5 = Die Kinder stellen sich auf Zehenspitzen, Arme in die Höhe gestreckt.
- 6 = Yoga-Kindchenstellung: Die Kinder gehen in den Fersensitz, legen die Stirn vor die Knie auf den Boden und die Arme längs an den Körper.

Nach und nach können besonders schnelle oder leise Kinder schon zum Umziehen geschickt werden. ■

Würfel-Bingo

Mitspieler: _____

6	2	4	1
5	6	2	3
3	1	5	4
4	5	1	2

Würfelaugen	Aufgabe
1	10-mal Hampelmann
2	10 Kniebeugen
3	1-mal um die Halle rennen
4	1-mal durch die Halle hüpfen
5	10 Hockstrecksprünge
6	5-mal Winkelliegestütz



Illustration: Liliane Oser