

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

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

Thema: Sport

Titel: Klammern ausdrücklich erlaubt! - Lauf- und Fangspiele mit Wäscheklammern (11 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



8.2.5 Klammern ausdrücklich erlaubt! – Lauf- und Fangspiele mit Wäscheklammern

Jürgen Gießling

Lernziele:

Die Schüler sollen

- sich auf ein Alltagsmaterial als „Sportgerät“ einlassen,
- die vereinbarten Regeln beachten,
- gegenseitige Rücksichtnahme üben,
- ihre Orientierungs- und Reaktionsfähigkeit schulen.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p>1. Hinführung</p> <p>Die Lehrkraft und die Schüler versammeln sich an einem Ort in der Halle.</p> <p>Die Lehrkraft zeigt die mitgebrachten Bilder (den Karton mit den Klammern hält sie geschlossen!) und fragt die Schüler, ob sie erkennen könnten, welcher Gegenstand auf diesen Bildern zu sehen ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Wofür wird denn die Wäscheklammer üblicherweise verwendet?“ <p>Nachdem die Schüler diese Frage beantwortet haben, fragt die Lehrkraft weiter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Habt ihr Ideen, was ihr mit einer Wäscheklammer tun könnt?“ 	<p>Wäscheklammern im Sportunterricht? Ungewöhnlich? Vielleicht, aber nicht unmöglich: Das Nutzen alltäglicher Gegenstände als Anlass zur Bewegung soll den Schülern nahe gebracht werden.</p> <ul style="list-style-type: none">  • pro Schüler mind. 4 Wäscheklammern • 1 Schuhkarton zur Aufbewahrung <p>Es empfiehlt sich, immer mehr Wäscheklammern als nötig vorrätig zu haben, da sie im Eifer des Gefechts leicht kaputtgehen.</p> <ul style="list-style-type: none">  Plastikwäscheklammern sind im Handel meist in Packungen mit mehreren Farben erhältlich (rot, gelb, grün, blau). Für die Gruppenbildung ist es von Vorteil, wenn verschiedenfarbige Klammern vorhanden sind.  Foto(ausschnitte) Wäscheklammer 8.2.5/M 1 bis M 4 Die Lehrkraft zeigt zunächst die stark vergrößerten Ausschnitte der Wäscherklammer.

8.2.5 Klammern ausdrücklich erlaubt!

<p>Jeder Schüler erhält aus dem Schuhkarton eine Wäscheklammer und probiert seine Ideen aus. Möglichkeiten, die Ideen der Schüler aufzugreifen, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Werfen und fangen „Schafft ihr es, die Klammer von der rechten in die linke Hand zu werfen und umgekehrt?“ „Versucht doch einmal, die Klammer mit dem Handrücken hoch zu werfen und auf der Handfläche zu fangen.“ (Und anschließend umgekehrt.) <p> „Wie häufig schafft ihr es, euch zu zweit eine Klammer zuzuwerfen, ohne dass sie zu Boden fällt?“</p> <p> „Könnt ihr euch zu zweit eure Klammern so zuwerfen, dass deine Klammer und die deines Partners gleichzeitig in der Luft sind, also aneinander vorbeifliegen?“</p> <p>„Wie hoch könnt ihr eine Klammer werfen und anschließend wieder fangen, ohne dass sie zu Boden fällt?“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Balancieren: „Probiert doch einmal aus, auf welchen verschiedenen Körperteilen ihr die Klammern balancieren könnt. Wo klappt es gut? Wo ist es schwieriger?“ „Wie schnell könnt ihr laufen, wenn ihr die Wäscheklammer auf dem Kopf/auf der Schulter/auf dem Spann/auf dem Oberschenkel transportiert?“ <p> **Die Anzahl der zu balancierenden (oder zu transportierenden) Wäscheklammern wird nach und nach erhöht bis jeder Schüler vier Wäscheklammern hat.</p>	<p style="text-align: center; opacity: 0.5; font-size: 48px; transform: rotate(-45deg);">VORSCHAU</p>
<p>2. Erarbeitung</p> <p>Im Folgenden werden Fang- und Laufspiele mit den Wäscheklammern vorgestellt.</p> <p>Wäscheklammern klauen</p> <p>Jeder Schüler hat nun vier Wäscheklammern.</p>	<p> • pro Schüler vier Wäscheklammern</p> <p> Damit es nicht zu einem Tohuwabohu am Wäscheklammerkarton kommt, kann die Verteilung der Klammern wie folgt geregelt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler gehen nacheinander in alphabetischer Reihenfolge (ihres Vornamens) am

<p>Jeder Schüler klemmt sich seine vier Wäscheklammern an die Ärmel seines T-Shirts: je zwei an einen Ärmel.</p> <p>Dann verteilen sich die Schüler im Raum und versuchen, sich gegenseitig so viele Wäscheklammern wie möglich „abzuklammern“.</p> <p>Ziel ist es, so viele Wäscheklammern wie möglich zu erbeuten, ohne selbst welche abgenommen zu bekommen.</p> <p>Die Lehrkraft weist die Schüler auf die dabei zu beachtenden Regeln hin.</p> <p>Das Spiel beginnt auf ein Signal der Lehrkraft und endet mit einem Signal der Lehrkraft.</p> <p>Nach Ende des Spiels zählen die Schüler ihre Klammern. Die Lehrkraft fragt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „<i>Wer hat x Klammern?</i>“ <p>und die jeweiligen Schüler zeigen ihre Klammern.</p> <p>Dann tauschen die Schüler die Klammern untereinander so aus, dass jeder wieder vier in den Händen hält.</p> <p>Nun kann das Spiel in dieser Form ein weiteres Mal gespielt werden oder es wird in einer der nachstehenden Varianten probiert.</p> <p> Die Orte, an denen die Schüler ihre Klammern an das T-Shirt klemmen, verändern die Anforderungen beim „Klauen“:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler klemmen je zwei Klammern vorn und hinten ans T-Shirt. 	<p>Karton vorbei und nehmen sich je vier Klammern heraus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft lässt die Schüler am Ort Aufgaben ausführen (z.B. Gleichgewichtsstände auf verschiedenen Körperteilen: „<i>Wer kann auf zwei Unterarmen und einem Fuß stehen?</i>“). Gleichzeitig geht sie herum und legt die Klammern neben jedem Schüler auf den Boden. <p>Diese Aufgabe kann auch ein Schüler übernehmen, der nicht am Unterricht teilnimmt.</p> <p> T-Shirt mit Wäscheklammern 8.2.5/M 5 Mit dieser Variante sollte begonnen werden, weil die Schüler die Wäscheklammern von den Ärmeln der Mitschüler relativ leicht wegnehmen können.</p> <p>Das Besondere bei diesem Fangspiel ist die Kombination aus Hin- und Weglaufen: Die Schüler müssen auf Mitschüler zulaufen, um deren Wäscheklammern zu erbeuten, und müssen weglaufen, wenn ein Mitschüler ihnen eine Wäscheklammer abzunehmen versucht.</p> <p> Spielregeln „Wäscheklammern klauen“ 8.2.5/M 6</p> <p>Die Lehrkraft kann auch hin und wieder das Spiel unterbrechen, damit die Schüler ihre „erbeuteten“ Klammern zeigen und das Erfolgserlebnis genießen können.</p> <p>Hier müssen die Schüler nicht nur vor sich schauen, sondern auch aufpassen, dass sich kein Mitschüler von hinten an sie heranschleicht, was eine erhöhte Aufmerksamkeit erfordert.</p>
---	---