

## Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

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

Thema: Sport

Titel: Von Springmäusen und Heuschrecken - Ein Mannschaftswettbewerb im rhythmischen Springen (27 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](http://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](mailto: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](http://www.edidact.de) | [www.mgo-fachverlage.de](http://www.mgo-fachverlage.de)






## 5.2.2 Von Springmäusen und Heuschrecken – Ein Mannschaftswettbewerb im rhythmischen Springen

Sabine Karoß







### Lernziele:






Die Schüler sollen

- ihre Fertigkeiten im rhythmischen Springen üben und verbessern.
- Sprungprinzipien von einer Aufgabe zur nächsten übertragen.
- in Gruppen selbstständig Gerätebahnen auf- und abbauen.
- eigenständig Mannschaftskarten ausfüllen.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p><b>1. Hinführung</b></p> <p>Die beiden Spielfeldhälften (Volleyballfeld) sind durch eine <b>Wand aus Bananenkartons</b> voneinander getrennt.</p> <p>Die Lehrkraft erklärt das Hindernisfangen.</p> <p><b>Hindernisfangen</b></p> <p><i>„Alle Läufer befinden sich auf einer Seite der Bananenkartons, der Fänger befindet sich auf der anderen Seite. Läufer und Fänger dürfen den Zaun jederzeit überspringen. Die Bananenkartons dürfen dabei nicht berührt werden. Der Fänger darf nur die Läufer abschlagen, die sich gerade in seiner Spielfeldhälfte befinden. Die abgeschlagenen Läufer werden zu Fängern. Das Spiel ist beendet, wenn alle Läufer gefangen sind.“</i></p> <p> Die abgeschlagenen Läufer können auch an ihrem Abschlagplatz die <b>Päckchenposition</b> einnehmen und durch Überspringen wieder befreit werden, so dass sie weiter mitspielen können. Das Spiel wäre dann nach einer bestimmten Zeit beendet.</p>	<p> 15-20 Bananenkartons</p> <p>5 Kartons werden im späteren Stundenverlauf benötigt, die restlichen können nach Spielende abgebaut werden.</p> <p> Je nach Leistungsvermögen der Schüler stehen die Bananenkartons auf der Unterseite (flaches breites Hindernis), der Längsseite (schmales höheres Hindernis) oder der Schmalseite (schmales hohes Hindernis). Eine Kombination aus allen drei Möglichkeiten erlaubt den Schülern zu wählen bzw. schränkt sie auch ein, an welcher Stelle sie die Wand überspringen.</p> <p> Parteibänder</p> <p> Sowohl der erste Fänger als auch alle weiteren können zur besseren Unterscheidung von den Läufern mit Parteibändern markiert werden. Die hinzugekommenen Fänger holen sich das Parteiband bei der Lehrkraft ab.</p>

## 5.2.2 Von Springmäusen und Heuschrecken

<p>Im letzten Durchlauf des Spiels müssen sich die abgeschlagenen Läufer raussetzen. Sie erhalten von der Lehrkraft eine <b>Tierbildkarte</b>, die sie niemandem zeigen dürfen.</p>	 <b>Tierbildkarten (klein) 5.2.2/M 1</b>
<p><b>2. Erarbeitung</b></p> <p>Die Schüler erhalten die Aufgabe, ihre <b>Tierpartner</b> zu suchen.</p> <p>Sind die Tierpartner gefunden, treffen sich die Tiergruppen an dem für sie markierten Platz (<b>große Tierbildkarte</b>) in der Halle.</p> <p> Die Gruppen bleiben im weiteren Verlauf in dieser Zusammenstellung erhalten.</p> <p>Die Lehrkraft fragt nach <b>gemeinsamen Eigenschaften</b> der versammelten Tierarten (gute Springer).</p> <p><i>„Diese Tiergruppen treten heute in einem besonderen Sprung-Wettbewerb gegeneinander an. Nicht weit springen, nicht hoch springen, sondern rhythmisch und genau springen!“</i></p> <p><b>Sprung-Wettbewerb mit Mannschaftswertung</b></p> <p>Jede Tier-Gruppe erhält eine Stationskarte zum Aufbau der Geräte. Die Lehrkraft erklärt anhand eines <b>Hallenplans</b>, wo die Gerätebahnen aufgebaut werden.</p> <p><b>Station: Frosch</b></p> <p><b>Station: Heuschrecke</b></p> <p><b>Station: Springmaus</b></p>	<p>Das Finden der Tierpartner kann auf unterschiedliche Art geschehen: Vergleichen der Bilder, den Anfangsbuchstaben des Tiernamens tönen, sich wie dieses Tier bewegen etc.</p> <p> <b>Tierbildkarten (groß) 5.2.2/M 2 bis M 6</b></p> <p> <b>Hallenplan Sprungstationen 5.2.2/M 7</b></p> <p>Die Geräte sind von der Lehrkraft vor Stundenbeginn gerichtet und mit der Tierkarte versehen worden.</p> <p> <b>Aufbaukarte Frosch 5.2.2/M 8</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Bananenkarton</li> <li>• Tierkarte Frosch</li> <li>• 1 Stift</li> <li>• 2 grüne Reifen</li> <li>• 5 blaue Reifen</li> <li>• 6 rote Reifen</li> </ul> <p> <b>Aufbaukarte Heuschrecke 5.2.2/M 9</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Bananenkarton</li> <li>• Tierkarte Heuschrecke</li> <li>• 1 Stift</li> <li>• 1 grüne Teppichfliese</li> <li>• 6 blaue Teppichfliesen</li> <li>• 7 rote Teppichfliesen</li> </ul>

<p><b>Station: Hase</b></p>	<p> <b>Aufbaukarte Springmaus 5.2.2/M 10</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Bananenkarton</li> <li>• Tierkarte Springmaus</li> <li>• 1 Stift</li> <li>• 10 Stäbe</li> <li>• 11 Lockkegel</li> </ul>
<p><b>Station: Känguru</b></p>	<p> <b>Aufbaukarte Hase 5.2.2/M 11</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Bananenkarton</li> <li>• Tierkarte Hase</li> <li>• 1 Stift</li> <li>• 3 grüne Seile</li> <li>• 4 blaue Seile</li> <li>• 3 rote Seile</li> </ul>
<p>Nach dem Aufbau der Gerätebahnen versammelt die Lehrkraft die Tiergruppen und teilt die <b>Mannschaftskarten</b> für die jeweilige Tiergruppe und die <b>Arbeitskarten</b> für die aufgebaute Station aus.</p> <p><i>„Lest bitte an eurer Station zuerst die Arbeitskarte. Jeder Schüler hat an jeder Station einen Probeversuch und zwei Wertungsdurchgänge. Seid ihr den ersten Wertungsdurchgang fehlerfrei gesprungen, dann malt ihr ein lachendes Gesicht in den Kreis der Station auf der Mannschaftskarte. Habt ihr einen oder mehrere Fehler gemacht, dann malt ihr ein trauriges Gesicht in den Kreis. Wenn ihr an eurer Station fertig seid, setzt euch bitte neben den Bananenkarton. Wir wechseln immer dann, wenn alle Gruppen an ihrer Station fertig sind.“</i></p> <p>Haben die Tiergruppen alle Sprungstationen durchlaufen, bauen sie ihre letzte Station ab.</p> <p>Danach treffen sich alle Tiergruppen mit der Lehrkraft im Mittelkreis.</p> <p><i>„Zählt nun, wie viele lachende und wie viele traurige Gesichter ihr ersprungen habt. Die Tiergruppe mit den meisten lachenden und den wenigsten traurigen Gesichtern ist am genauesten gesprungen.“</i></p>	<p> <b>Aufbaukarte Känguru 5.2.2/M 12</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Bananenkarton</li> <li>• Tierkarte Känguru</li> <li>• 1 Stift</li> <li>• 1 Bank</li> <li>• 9 grüne Teppichfliesen</li> </ul> <p> <b>Mannschaftskarten Tiergruppe 5.2.2/M 13 bis M 17</b> <b>Arbeitskarten für die Stationen 5.2.2/M 18 bis 22</b></p> <p>Um die Wartezeiten zu verkürzen, kann der nächste Schüler jeweils beginnen, wenn der vorherige Schüler die Hälfte der Bahn gesprungen ist.</p> <p> Sollten einzelne Schüler sich unabhängig von ihrem Sprungergebnis immer einen lachenden Smiley malen, könnte die Regelung, dass jede Tiergruppe einen Schreiber bestimmt, Abhilfe schaffen.</p> <p>Stellt der Sprung-Wettbewerb den Abschluss einer Unterrichtsreihe zum rhythmischen Springen dar, so bietet sich die Vergabe von Urkunden an.</p>

## 5.2.2 Von Springmäusen und Heuschrecken

**3. Weiterführung****Sprung-Wettbewerb unter Zeitdruck**

Jedes Gruppenmitglied springt die Station einmal und die Zeit vom ersten bis zum letzten Schüler wird gestoppt. Die Gruppenzeit wird in die **Mannschaftskarte** eingetragen. Ein oder mehrere Fehler beim Springen werden von den jeweiligen Springern auf der Mannschaftskarte mit einem traurigen Gesicht vermerkt. Am Ende werden die Zeiten aller Stationen addiert und die traurigen Gesichter gezählt.



pro Gruppe 1 Stoppuhr



**Mannschaftskarte Zeitdruck 5.2.2/M 23**



Die Schüler legen an jeder Station die Sprungreihenfolge neu fest. Der letzte Springer startet die Stoppuhr und der erste Springer stoppt sie dann.