

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

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

Thema: Sport

Titel: Ohne Contra und Re, aber mit viel Bewegung - Kartenspiele (10 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


3.1.3 Ohne Contra und Re, aber mit viel Bewegung – Kartenspiele



Sabine Karoß

Lernziele:

Die Schüler sollen

- Spielkartensymbole (Figuren, Ziffern, Spielfarben) erkennen,
- entsprechend der Symbole gegebene Aufgaben lösen,
- dabei mit anderen zusammenarbeiten,
- eigenständig Aufgabenstellungen formulieren.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p>1. Hinführung</p> <p>Alle Karten liegen mit der Bildseite nach unten innerhalb des Volleyballfelds auf dem Hallenboden verteilt.</p> <p><i>„Seht mal, hier hat jemand ein Kartenspiel vergessen! Jeder hebt bitte eine Karte auf und setzt sich in den Kreis. Wie ihr wahrscheinlich wisst, gleichen sich manche Karten. Versucht jetzt, ohne zu sprechen, Gruppen zu bilden, in denen die Schüler Karten haben, die sich in einem Merkmal gleichen.“</i></p> <p>Es gibt zwei Lösungsmöglichkeiten. Entweder bilden sich Gruppen, die alle</p> <ul style="list-style-type: none"> • die gleiche Spielkartenfarbe oder • die gleichen Figuren oder Ziffern <p>haben.</p> <p>Haben die Schüler die Gruppen gebildet, bittet die Lehrkraft jede Gruppe, ihre Karten zu zeigen und zu erklären, welche Gemeinsamkeit ihre Karten haben. In diesem Zusammenhang können auch die Begriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielkartenfarbe (Kreuz, Pik, Herz, Karo), • Figur (Bube, Dame, König, Ass), • Ziffer (7, 8, 9, 10) sowie • die Wertreihung (7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass). <p>erläutert werden.</p>	<p> 1 (Skat-)Kartenspiel</p> <p>Pro Schüler eine Karte auf den Boden legen – von jeder Spielfarbe liegen gleich viele.</p>

<p>2. Erarbeitung</p> <p>Tauschbörse</p> <p>Haben sich die Schüler bei der obigen Aufgabe nach Spielkartenfarben geordnet, formuliert die Lehrkraft folgende Aufgabe:</p> <p><i>„Geht im Raum umher und tauscht dreimal die Karten. Nach dem dritten Tausch dürft ihr nicht die gleiche Spielkartenfarbe haben wie am Anfang. Wer dann eine andere Spielkartenfarbe hat, setzt sich leise – dort, wo er gerade steht – auf den Boden. Wer dann die gleiche Spielkartenfarbe hat, tauscht weiter. Jetzt dürft ihr nach jedem Tausch nachsehen, ob ihr eine andere Kartenfarbe habt.“</i></p> <p>Haben die Schüler sich bei der obigen Aufgabe nach Ziffern und Figuren geordnet, müssen nun die, die eine Ziffernkarte hatten, nach dem Tauschen eine Figurenkarte haben und umgekehrt.</p> <p>Wenn alle Schüler sitzen, legen sie ihre Karten wieder mit der Bildseite nach unten auf den Boden.</p> <p>Skulpturen zaubern</p> <p>Die Schüler bewegen sich frei zwischen den Karten umher. Die Karten dürfen nicht berührt werden. Hält die Lehrkraft eine oder mehrere Karten mit den Spielkartenfarben in die Luft, heben die Schüler schnell eine Karte vom Boden auf und sehen sie an (danach unbedingt wieder auf den Boden legen!). Im Anschluss sind bestimmte Aufgaben zu lösen.</p> <p>Die Lehrkraft kann immer wieder andere Fortbewegungsarten benennen (gehen, laufen, hüpfen, galoppieren) sowie die Bewegungsrichtungen variieren.</p> <p>Mögliche Aufgaben – eine Spielkartenfarbe</p> <p> Die entsprechenden Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • bauen eine Brücke und alle anderen kriechen hindurch – die Brücken können besonders interessant sein, z.B. bestehen ihre Stützpfeiler aus Kopf und Knien oder Unterarmen und einem Fuß, • bauen ein Hindernis und alle anderen laufen hindurch – die Hindernisse können flach (Lage) oder hoch (Sitz), eng oder weit sein, • bauen eine Statue und alle anderen laufen einmal herum – die Statuen können konkret sein, z.B. Sportarten, Berufe oder abstrakt, z.B. rund, eckig, weit, groß. 	<p>Die Karten werden mit der Rückseite nach oben getragen und dürfen erst nach dem dritten Tausch angesehen werden.</p> <p> Spielkartenfarben 3.1.3/M 1 bis M 4</p>
---	---

Mögliche Aufgaben – zwei Spielkartenfarben

Die entsprechenden Schülerpaare

- bauen ein Tor, durch das alle anderen hindurchlaufen – die Kontaktpunkte können sehr unterschiedlich sein, z.B. Hände, Rücken oder Kopf,
- bauen eine Wand, die die anderen zu öffnen versuchen – die Partner haken ihre inneren Arme ineinander und machen sich sehr „steif“. Die Laufenden können die Wand auf unterschiedliche Arten öffnen, z.B. durch kitzeln oder ziehen.
Achtung: Die Partner nicht verletzen!
- werden zu Fängern, wenn sie zusätzlich zu der entsprechenden Farbe auch eine vorher genannte Figur oder Ziffer finden,
- transportieren die anderen Schüler, die zu einem Denkmal eingefroren sind, an einen vorher bestimmten Ort außerhalb des Volleyballfelds.



Die „Form“ des Denkmals kann gemäß den Fähigkeiten der Schüler (Körperzusammenschlussfähigkeit, Transporterfahrung) vorgegeben werden. Je bodennäher und enger ein Denkmal gebaut ist, desto leichter lässt es sich transportieren.

Zum Abschluss zeigt die Lehrkraft alle vier Spielfarben und bittet die Schüler, ihre Karten so schnell wie möglich mit dem Bild nach unten auf die Mittellinie zu legen und sich dann hinter der Grundlinie des Volleyballfelds entsprechend der Spielkartenfarbe in vier Reihen zu setzen.

Karten-Hörnchen auf Futtersuche

„Wie ihr vielleicht wisst, sammelt das Eichhörnchen Haselnüsse, Bucheckern oder Fichtenzapfen, damit es im Winter nicht verhungern muss. Kennt ihr noch andere Tiere, die ihre Nahrung sammeln und z.B. wie die Eichhörnchen vergraben oder in Höhlen aufbewahren? Wir haben hier nun ganz besondere Eichhörnchen, Pik-Hörnchen, Karo-Hörnchen usw. und die mögen auch nur Pik-Karten oder Karo-Karten. Versucht nun, so schnell wie möglich ‚eure‘ Karten zu sammeln.

Auf mein Signal läuft Schüler 1 aus jeder Hörnchengruppe zur Mittellinie und dreht eine beliebige Karte um. Ist es eine Karte in der Farbe seiner Lieblingsnahrung, darf er sie mitnehmen. Hat sie eine andere Farbe, legt er sie wieder mit dem Bild nach unten auf den Boden. Dann läuft er zurück und legt die Karte mit dem

Die Paare bilden sich immer aus Schülern, die die gleiche Spielkartenfarbe gefunden haben. Sie können aber auch so gebildet werden, dass ein Partner die eine und der andere die andere Spielkartenfarbe haben muss.

Sind die Schüler noch nicht in der Lage, die Reihen eigenständig zu bilden, kann die Lehrkraft die großen Karten mit den Spielfarben an die entsprechenden Stellen auf der Grundlinie legen.



Während die Lehrkraft die Aufgabe erklärt, kann sie die abgelegten Spielkarten noch einmal mischen, denn die Schüler können sich meist sehr gut erinnern, an welchem Ort sie ihre Karte abgelegt haben.