

**Bausteine zum Unterrichtsvorhaben:
Eine spannende Abenteuer-Sportstunde an und mit Großgeräten:
„Die Indianer sind los!“
Inhaltsbereich: Bewegen an Geräten und Spielen – Spiele – Spiel
Klasse 1 bis 4**

Dieses Unterrichtsvorhaben wurde veröffentlicht in:

Günzel, W. und Laging, R. (1999): Neues Taschenbuch des Sportunterrichts. Band 2. Schneider Verlag, Hohengehren

Veröffentlichung hier mit freundlicher Genehmigung des Schneider Verlags

Intention und Kompetenzbeschreibung laut Bildungsplan Grundschule 2016:

Die Schülerinnen und Schüler sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen an Geräten [...].

Dabei entwickeln sie Geschicklichkeit, Gleichgewicht, Kraft und Körperspannung.

(Bildungsplan Grundschule 2016 – Bewegung, Spiel und Sport, 3.1.4 Bewegen an Geräten)

[...] Sie lernen verschiedene Materialien, Gegenstände und Kleingeräte kennen und können phantasievoll und freudvoll damit umgehen. [...]

(Bildungsplan Grundschule 2016 – Bewegung, Spiel und Sport, 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel)

Je nach Auswahl der Bausteine und Unterrichtssequenzen, deren Variation und Intensität können Akzentuierungen der Stunde und Bezüge zu den anderen Inhaltsbereichen geschaffen werden.

Geplante Zeit für das Unterrichtsvorhaben:

ca. 90 Minuten oder bei Weglassen einiger Elemente 45 Minuten

Vorbereitung:

Bevor die Kinder die Sporthalle betreten, bekommen sie ein Stirnband umgebunden. Am schnellsten verteilt ist ein zusammengeheftetes Band aus dehnbarem Stoff, das passt und sitzt bei jedem. Zusätzlich erhält jedes Kind einen farbigen Strich mit Schminkefarbe auf die Stirn. Da insgesamt fünf verschiedene Farben ausgeteilt werden, können diese Farben später zur Gruppeneinteilung verwendet werden.

Annäherung:

Die Kinder betreten die Sporthalle und dürfen sich wie gewohnt frei bewegen. Die Schülerinnen und Schüler kennen die Regel, dass die aufgebauten Geräte noch nicht freigegeben sind, und halten sich daran. Die Indianerkinder versammeln sich auf das Zeichen der Lehrkraft in der Hallenmitte zum Sitzkreis, dort wo in der Mitte das Lagerfeuer aufgebaut ist (aus zusammengebundenen Gymnastikstäben und gelben, orangenen und roten Chiffontüchern).

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel, Laufen – Springen – Werfen

Einstimmung, weitere Annäherung und Erwärmung:

„Der Indianerhäuptling grüßt seine Indianerkinder!“ Es ist klar, dass die Lehrkraft als Häuptling zumindest andeutungsweise auch eine Indianerverkleidung angelegt hat. Es wird der Indianergruß vorgestellt, welchen die Kinder erwidern. Die Indianer erfahren, dass heute der große Tag der Prüfung gekommen ist. Wer die Prüfung besteht, wird als Indianermann oder Indianerfrau aufgenommen. Dazu bedarf es jedoch viel Muts und Geschicks.

Als erstes jedoch müssen die Indianerkinder etwas lernen: „Wenn der Häuptling einen Indianerruf auf dem mittleren Kreis am Lagerfeuer anstimmt, antworten alle Indianerkinder mit dem gleichen Ruf und müssen sich beim Lagerfeuer versammeln!“ Dieses Indianerzeichen wird zunächst mehrmals geübt. Dabei bewegen sich die Kinder in der Halle kreuz und quer und erkunden, ohne die Geräte zu besteigen, welche Mutproben ihnen bevorstehen.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Erlebnispädagogik, Laufen – Springen – Werfen

Einstieg:

Durch einen Indianertanz mit Musik¹ um das „Lagerfeuer“ bewegen sich die Kinder kreativ und gemeinsam. Durch das Mittanzen der Lehrkraft werden die Schülerinnen und Schüler besonders motiviert.

Der Häuptling nimmt den Rhythmus des Liedes mit der Trommel auf und spielt ihn nach ausgeblendeter Musik noch weiter. Hierbei empfiehlt es sich, die Lautstärke zu variieren, damit die Aufmerksamkeit der Kinder geschult wird und sie die Variationen auch beim Tanzen umsetzen.

1: z.B. Tusk, in: Fleetwood Mac: Greatest Hits, Teldec, LP 925 801-1

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Tanzen – Gestalten – Darstellen

Bewegungsaufgabe:

Nun werden die Pferde aus dem Stall geholt. Die Kinder klemmen jeweils einen Gymnastikstab zwischen die Beine und reiten kreuz und quer durch „die Prärie“. Zur Steigerung der Motivation warnt der Häuptling noch: „Achtung! Es haben sich ein paar Wildpferde eingeschlichen. Passt auf, dass ihr nicht abgeworfen werdet!“

Dies regt die Bewegungsfantasie der kleinen Indianer vielleicht derart an, dass ein paar Kinder möglicherweise heftig mit ihren Pferden kämpfen müssen, um sie in Zaum zu halten, und vielleicht werden auch gleich etliche Indianer zu Boden „geworfen“.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Tanzen – Gestalten – Darstellen, Laufen – Springen – Werfen

Einführung: Die Prüfungen und die Belohnung

Nachdem der Häuptling alle Indianer wieder durch den Indianerruf zusammengeholt hat, wird erklärt, wie sie nach jeder bestandenen Prüfung belohnt werden.

„Jede/r, die/der eine Prüfung bestanden hat, bekommt zur Belohnung beim Häuptling oder den Medizinmännern (den kranken und zuschauenden Schülerinnen und Schülern) einen weiteren farbigen Strich ins Gesicht gemalt. Sollten keine Schülerinnen und Schüler zur Verfügung stehen, können auch Spiegel hingelegt werden, mit deren Hilfe die Indianer sich selbst die Striche malen können.

Wer schließlich insgesamt sechs Striche erhalten hat, der hat alle Aufgaben bestanden und darf sich zur Belohnung ein Geschenk basteln, das nur „echte“ Indianermänner oder -frauen besitzen dürfen.“

Der Häuptling reitet mit den Kindern so zu den einzelnen Stationen hin, dass sich alle außenherum versammeln können und dass die Stationen beim Erklären von allen genau zu sehen sind. Der Häuptling weist auf die Pfeile am Boden, die die Richtung zur nächsten Station anzeigen. Aber Indianer sind gute Spurensucher!

PBK: Personalkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Tanzen – Gestalten – Darstellen

Station 1: Kanu

Ein Kastenoberteil, das auf zwei Rollbrettern liegt, wird zum Kanu. Die Indianer müssen sich mit dem Kanu zur Insel der Marterpfähle schieben lassen. „Aber Vorsicht! Schon manch ein Indianer wurde dort gefangen und angebunden!“

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Tanzen – Gestalten – Darstellen

Station 2: Adlerfeder

Es muss geklettert werden. Am Gittergerüst oder an den Kletterstangen müssen die Kinder hoch oben Adlerfedern holen. Je höher die Indianer klettern können, desto besser. Die Adlerfedern sind in unterschiedlichen Höhen mit doppelseitigem Klebeband an den Stangen leicht angebracht, so kann jede/r nach seinen Fähigkeiten seine Kletterkünste beweisen. Wer seine Feder hat – „Jeder darf nur eine Feder holen!“ – muss aber noch mit Feder beweisen, dass er oder sie klettern kann, um dann anschließend auf den zwei schräg aufgelegten Bänken hinunterrutschen zu können.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz

Station 3: Schlucht

Über die fest gespannten Taue zwischen den Sprossenwänden muss die Schlucht überwunden werden. Die Taue sind dazwischen sicher verknötet. Der Boden ist mit Matten abgesichert.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz

Station 4: Wackliger Pfad

Hier müssen die Indianer Mut und Gleichgewichtssinn beweisen. Es gilt, einen wackligen Pfad (eine in ein Trapez eingehängte Langbank) bis in schwindelnde Höhe zu überwinden. Hier gibt der Häuptling eine Sicherheitsvorgabe: „Nur **ein** Indianer darf sich auf dem Pfad befinden. Alle nachfolgenden müssen warten, bis er wieder sicher am Boden ist, dann erst darf der Nächste starten.“ Am besten lässt der Indianerhäuptling die Regel von zwei Kindern zeigen, während alle anderen kontrollieren, ob sie es richtig machen.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Station 5: „Klang-vom-Himmel-schlagen“²

Hier ist die Aufgabe, mit Anlauf einen „Klang vom Himmel“ zu schlagen. Eine Kastentreppe wird aus einem flachem Kastendeckel, zwei Kleinkästen und einem dreiteiligen Kasten gebaut. Niedersprungmatten sorgen für eine sichere Landung unter den herausgezogenen Tauen. Die nicht benötigten Tauen werden weggebunden. Zwei Schellenkränze sind an den zwei Tauen in verschiedener Höhe festgebunden und sollen im Flug abgeschlagen werden. Jedes Kind kann selbst wählen, in welcher Höhe es die Schellenkränze abschlagen will, so dass die Kinder ihren Fähigkeiten entsprechend einen Ansporn und eventuell auch ein Erfolgserlebnis haben.

2: siehe SCHRAAG, Manfred, DURLACH, Frank-Joachim, u.a. (1996): Erlebniswelt Sport 3, Schorndorf: Ideen für die Praxis in Schule, Verein und Kindergarten. Hofmann, Reihe „Sport“

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen

Die Mutproben:

Die Indianer versammeln sich danach wieder am Lagerfeuer, die treuen Pferde werden gestreichelt und auf die Wiese gebracht (beiseite gelegt). Der Häuptling gibt die letzten Anweisungen: „Nach jeder mehrmals bestandenen Prüfung bekommst du als Zeichen für deinen Erfolg beim Indianerzelt einen neuen Strich aufgemalt.“

Die Indianer haben am Anfang einen Strich in einer der Farben bekommen, mit denen auch die Stationen markiert sind. Jeder Indianer muss sich nun von einem anderen sagen lassen, welche Farbe er auf der Stirn hat, und damit weiß er dann, an welcher Station er zu beginnen hat. „Wer z.B. einen weißen Strich hat, geht zur Station mit dem weißen Blatt!“

Durch die fünf verschiedenen Farben entstehen fünf zufällige Gruppen. Wer am Ende alle fünf Mutproben bestanden hat, hat am Ende sechs Striche. Möglich ist auch, dass die Kinder sich die Striche selbst aufmalen, hierbei wären ein paar Spiegel hilfreich, oder dass sie sich gegenseitig helfen. In diesem Fall könnten die Farben dann direkt an der mit gleicher Farbe gekennzeichneten Station ausliegen.

Die Indianer begeben sich nun an die Stationen und beginnen mit ihren Mutproben.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen, Erlebnispädagogik, Tanzen – Gestalten – Darstellen

Der Freudentanz:

„Was? Wirklich alle haben die Prüfungen bestanden? Das ist doch Grund genug für ein Freudenfest!“ Da bei den Indianern dazu immer auch das Tanzen gehört, folgt nun noch einmal ein Freudentanz auf die schon bekannte Musik.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen, Erlebnispädagogik, Tanzen – Gestalten – Darstellen

Der Weg zur Belohnung: Pfadfinder

Schließlich wird das große Geheimnis des Indianerzeltes gelüftet. Ein Schwungtuch ist an der Decke oder an den Ringen befestigt und hängt wie ein Zelt herunter. Unten wird es innen von Kleinkästen beschwert, sodass es sich nach außen öffnet. Dort im Zelt befinden sich die Gegenstände, die die Indianer brauchen, um sich ihre „Zeichen der Ehre“ zu basteln, die „schwingenden Bälle“. Aber zuvor müssen sich die Indianer noch im Spurensuchen als Pfadfinder beweisen. Die Aufgabe heißt, zu zweit die Stationen nochmals zu durchlaufen und so den Weg zum Zelt zu finden.

Die Indianer stellen sich paarweise vor der Schlucht auf und starten dann in ihrer Zweiergruppe. Dadurch treffen die Kinder am Ende nacheinander beim Zelt an und es entsteht kein zu großer Andrang beim Basteln.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen, Erlebnispädagogik, Tanzen – Gestalten – Darstellen

Die Belohnung:

Diejenigen Kinder, die am Zelt ankommen, erhalten im Zelt das Material für die „schwingenden Bälle“. Um einen Zeitungspapierknäuel wird ein Tuch gelegt, das mit einer Schnur zusammengebunden wird. Vor dem Knoten werden die bunten Krepppapierstreifen dazwischen gelegt als Schweife der Bälle. Die Schnur muss so geknotet werden, dass ein Ende der Schnur noch in der Länge von ca. einem halben Meter frei hängen bleibt. An diesem Ende wird der Ball festgehalten und dann zum Schwingen gebracht. Das gegenseitige Helfen beim Basteln ist sehr wichtig. Natürlich muss die Lehrkraft das Bastelmaterial schon sorgfältig zugeschnitten bereitgelegt haben.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen, Erlebnispädagogik

Und wie die Bälle fliegen:

Es ist selbstverständlich, dass die „schwingenden Bälle“ sofort ausprobiert werden müssen.

Der Häuptling kann, wenn alle ihr „Zeichen der Ehre“ angefertigt haben, weitere Anregungen geben: z.B.: „Wer kann seinen Ball auch frei fliegen lassen?“, „Welcher Ball fliegt bis zur Decke?“, „Wer trifft ein Ziel?“, ...

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen, Erlebnispädagogik

Ausklang:

Nach einer Explorierphase werden die ja nun erprobten Indianerfrauen und Indianermänner noch einmal ans Lagerfeuer gerufen und zu ihrem Mut und zu ihrem Geschick beglückwünscht.

In der Rückmeldephase rufen sich die Schülerinnen und Schüler gegenseitig auf. Zuletzt verabschiedet sich der Häuptling natürlich noch mit dem obligatorischen Indianergruß.

PBK: Personalkompetenz

Material:

- Stirnbänder (dehnbarer Stoff, zusammengetackert)
- Schminkefarbe, evtl. ein paar Spiegel
- Gymnastikstäbe (als Indianerpferde)
- Gymnastikstäbe als Lagerfeuer oben zusammen gebunden und mit bunten Chiffontüchern dekoriert
- CD-Spieler o.ä., Indianermusik
(z.B. Tusk, in: Fleetwood Mac: Greatest Hits, Teldec, LP 925 801-1)
- Trommel
- farbige Blätter zum Markieren der Stationen
- Pfeile (aus Klebestreifen) zeigen auf dem Boden die Bewegungsrichtung an
- Material für die „schwingenden Bälle“: Papierknäuel, Stoff und je eine Schnur, die ca. einen guten Meter lang ist, dazu bunte Krepppapierschlangen zum Anbinden

Stationen:

- **Station 1: Kanu:** Ein Kastenoberteil wird umgedreht auf zwei Rollbretter gelegt, Markierungsstangen dienen als Marterpfähle.
- **Station 2: Adlerfeder:** Gitterleiter bzw. Kletterstangen mit Adlerfedern versehen, doppelseitiges Klebeband, Matten, zwei Langbänke, die so eingehängt werden, dass sie eine schiefe Ebene zum Herunterrutschen bilden (bzw. bei Kletterstangen auf einen Kasten schräg aufgelegt werden).
- **Station 3: Schlucht:** Sprossenwand, Taue und Matten
- **Station 4: Wackliger Pfad:** Eine Langbank wird auf der einen Seite eingehängt in ein zwischen den Ringen befestigtes Trapez, auf der anderen Seite steht sie auf einem Rollbrett. Zum Absprung liegen Niedersprungmatten am Boden.
- **Station 5: Klang-vom-Himmel-schlagen:** Eine Kastentreppe wird aus einem flachem Kastendeckel, zwei Kleinkästen und einem dreiteiligen Kasten gebaut. Niedersprung- oder Weichbodenmatten sorgen für eine sichere Landung unter den herausgezogenen Tauen. Die nicht benötigten Taue werden weggebunden. Zwei Schellenkränze sind an den zwei Tauen in verschiedener Höhe festgebunden.

Dekoration:

- **Indianerzelt:** Ein großes Schwungtuch wird an die Ringe gebunden und unten mit Kleinkästen von innen beschwert.
- **Lagerfeuer:** Gymnastikstäbe werden kegelförmig zusammengestellt und kurz unter der Spitze mit Klebeband zusammengeklebt. Rote, gelbe und orangefarbene Chiffontücher stellen das Feuer darunter dar.

Die Vorbereitung des Unterrichtsvorhabens umfasst den Geräteaufbau. Dieser kann dadurch im Alltag realisiert werden, dass zwei, drei oder vier Kolleginnen oder Kollegen

Eine spannende Abenteuer-Sportstunde an und mit Großgeräten: „Die Indianer sind los!“

vor Unterrichtsbeginn die Geräte aufbauen. Dadurch könnten die Geräte den ganzen Schultag stehen bleiben und von vielen Klassen an diesem Tag genutzt werden. Eine andere Möglichkeit wäre die Mithilfe beim Aufbau von Eltern oder älteren Schülerinnen und Schülern.

Quellenangaben:

http://bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/ALLG/ALLG_GS_BSS_ik_1-2_04_00

http://bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/ALLG/ALLG_GS_BSS_ik_1-2_02_00

(Abrufdatum 18.6.2016)

Dieses Unterrichtsvorhaben wurde veröffentlicht in:

Günzel, W. und Laging, R. (1999): Neues Taschenbuch des Sportunterrichts. Band 2. Schneider Verlag, Hohengehren - Veröffentlichung hier mit freundlicher Genehmigung des Schneider Verlags

Schraag, Manfred, Durlach, Frank-Joachim, u.a. (1996): Erlebniswelt Sport 3, Schorndorf: Ideen für die Praxis in Schule, Verein und Kindergarten. Hofmann, Reihe „Sport“

Musik: z.B. Tusk, in: Fleetwood Mac: Greatest Hits, Teldec, LP 925 801-1