

Anlage: Arbeitsplan der GS Anweiler:

Personale
Kompetenz

Soziale
Kompetenz

Sach-
kompetenz

Methoden-
kompetenz

<p><u>Bewegungsfeld</u>: „Bewegen mit Geräten und Materialien“ Klasse 1-4</p> <p><u>Standards</u>: Die Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • verfügen über Erfahrungen mit <i>Geräten und Materialien</i> • führen einfache Fertigkeiten mit <i>Geräten und Materialien</i> sicher aus • stellen Bewegungskombinationen zusammen und präsentieren diese • beachten die Regeln der Unfallverhütung 		<p>Querverbindungen zu den einzelnen Lernbereichen</p>	<p>Leistungsfeststellung Leistungsbeurteilung Förderung</p>
	<p>Vom Kennerlernen diverser Geräte und Materialien zum freien Gestalten mit Geräten und Materialien</p> <p><u>Mögliche Materialien</u>:</p> <p>Rollbretter, Pedalos, Fallschirm, Krabbel tunnel, Teppichfliesen, Reifen, Seile, Kegel, Tennisringe, Sandsäckchen, Schläuche, Tücher, u.a. Jonglagegeräte, Zeitung, Bierdeckel, Luftballons, Watte, diverse Bälle, Joghurtbecher, Dosen, Schaumstoffquader, unterschiedliche Materialkombinationen, u.v.m</p>	<p>Lernbereich Sachunterricht - Gestaltung des „Kann-Buches“</p>	



Phase 1: Kennen lernen der Handlungsbedingungen

- vielfältige *Geräte* und *Gerätekombinationen* und *Variationen* kennen lernen und ausprobieren
- Erproben der *materialen Eigenschaften* in *offenen Handlungssituationen* oder in *vorgegebenen Phasen* (wie z.B. *Spiele*)
- *Spieleformen* alleine oder mit *Partner*
- *Bewegungsverhalten* anderer sowie *räumliche Gegebenheiten* wahrnehmen und das *eigene Handeln* darauf ausrichten
- Dem *eigenen Können* und das *des Partners* angemessene *Aufgaben* auswählen.
- *Bewegungskombinationen* zusammenstellen und *präsentieren*
- *Geschicklichkeitsparcours*
- *Gegenseitige Rücksichtnahme*
- *Partnerschaftliches Helfen*
- *Sorgsamer Umgang* mit den *Geräten*

Praxisbeispiele:

- Baut unterschiedlich große „Fahrgeräte“ und probiert möglichst viele Möglichkeiten aus!
- Baut mit Hilfe von Rollbrettern, Seilen und Matten ein Karussell
- Baut einen Geschicklichkeitsparcours mit Straßen und Hindernissen

Staffelspiele und
Vielseitigkeits-
wettbewerbe

„Kann-Buch“
Selbsteinschätzungs-
bögen

**Phase 2: Vorgegebener Handlungsrahmen
(Thema und Materialien sind festgelegt)**

Komplexe Spielhandlungen, größere Themenkomplexe (Geschichten oder Geräteaufbau) bestimmen den Handlungsrahmen, geben Struktur vor:

- bekannte Geräte und Gerätekombinationen werden wieder verwendet
- Bewegungsformen sollen situationsgemäß eingesetzt werden
- Bewegungsverhalten anderer sowie räumliche Gegebenheiten wahrnehmen und das eigene Handeln im Rahmen eines Kontextes darauf ausrichten
- Dem eigenen Können und das des Partners angemessene Aufgaben auswählen (Grenzerfahrungen).
- Die Kinder agieren im Rahmen einer Geschichte

Praxisbeispiele:

Sumpflandschaft

Situation: Eine Expedition durchquert ein fremdes Land. Plötzlich gerät sie in eine Sumpflandschaft!

Aufgabe: Es gibt da noch einen reißenden Fluss, der überquert werden muss!

Ziel: Gleichgewichtsschulung - Balancieren

Geräte: s.o.

Kunst: Themen bezogene Bilder...

Mathe: Lagepläne zeichnen, Maßstab vergrößern-verkleinern

SU: Indianer, Igel, Erbeben aus dem Leben einer Maus, eines Eichhörnchens..., Pfälzer Wald, Sumpflandschaften....

Deutsch: Passende Literatur/ Bücher

- Der kleine Hobbit
- fliegender Stern
- Ronja Räubertochter
- Abenteuer.....

Klettertour

Situation: Klettertour durch den Pfälzer Wald

Aufgabe: Baut in der Turnhalle eine Kletterlandschaft auf! Beim Klettern überqueren wir Berge, Schluchten, kommen an Gletscher vorbei, balancieren an steilen Wänden, laufen über spitze Steine...

Ziel: Verbesserung der grobmotorischen Fähigkeiten -Arm- u. Beinkraft, Ausdauer, Gewandtheit, Balancieren

Geräte: Alle Großgeräte

Aus dem Leben einer Maus

Situation: Wintervorräte müssen in die Mäusewohnung „geschafft“ werden. Auf ihren „Ausflügen“ entdeckt Maus Lilli viele aufregende und gefährliche Dinge.

Aufgabe: Baut in der Turnhalle eine bodennahe Landschaft!
Denkt daran, Mäuse sind sehr klein und haben es gerne warm!

Ziel: Gewandtheit - Geschicklichkeit

Geräte: Schwungtücher, Ikea-Tunnels, Netze, Fußballtor, große Kastenteile, verschiedene Ballarten Bällchenbad, Matten

Abenteuer des kleinen Hobbits Bilbo

Auf Abenteuerreise mit dem kleinen Hobbit Bilbo (ausgearbeitete Geschichte)

Ziel: Körperwahrnehmung
Grobmotorische Eigenschaften

Geräte: Großgeräte, Alltagsmaterialien, Schwungtuch

		<p>Phase 3: Freie Handlungen</p> <p>Eigene Themen werden von den Kindern erarbeitet und mit Handlungsabläufen gefüllt. Die kognitive Ebene (Planungsphase) rückt dabei etwas mehr in den Vordergrund</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stoffsammlung 2. Vorerfahrung aus Phase 1 und 2 ist notwendig 3. Selbstständiges Erarbeiten eines Handlungsplanes 4. Aufbau eigener Gerätekombinationen und „Landschaften“ im Rahmen einer selbsterdachten Geschichte 			Mathe/ Kunst: Perspektivisches Zeichnen			
Lernausgangslage, Vorerfahrungen	Sportförderunterricht		Turnverein		Anzahl der Schüler		Zeitraum je nach Leistungsstand	Verantwortliche Lehrkräfte
					männlich	weiblich		

GS ANNWEILER

Das kann ich schon mit dem/ am...	kann ich sicher	muss ich noch üben
<p>...Rollbrett</p> <p>Ich kann die abgesprochenen Regeln beim Rollbrettfahren einhalten (bremsen, parken,...).</p> <p>Ich kann eine Strecke von 20 - 40/ 50m auf dem Rollbrett zurücklegen (mit und ohne Hände/ Beine).</p> <p>Ich Ich kann andere Kinder verantwortungsvoll auf dem Rollbrett transportieren.</p>	<p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p>	<p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p>
<p>...Pedalo</p> <p>Ich kann eine Strecke von 20 - 40/ 50m auf dem Pedalo zurücklegen (mit und ohne Partner; vor- und rückwärts).</p> <p>Ich kann schnell fahren.</p> <p>Ich kann jederzeit bremsen.</p> <p>Ich kann beim Pedalofahren einen Ball fangen/ werfen; mit Tüchern/ Bällen jonglieren; ...</p>	<p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p>	<p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p>

