

Sport mit Spaß – Ideen für den Sportunterricht

ab Klasse 1

Der Sportunterricht ist bei Kindern sehr beliebt. Hier können sie neben der geistigen Arbeit ihrem Bewegungsdrang in der Sporthalle nachkommen. Neben Bewegungsspielen soll mit den Kindern auch zu verschiedenen Unterrichtsschwerpunkten gearbeitet werden.

Angeboten wird ein Rundumpaket mit Ideen für einen motivierenden Sportunterricht für die Klassen 1 bis 4. Laminiert können alle Materialien oft verwendet werden.

Inhalte des Materialpaketes:

1. Regeln für den Sportunterricht
 - ⇒ Hier werden erprobte Regeln für den Gang zur Turnhalle sowie zum Verhalten in der Turnhalle und während des Sportunterrichts vorgestellt.
2. Rituale für den Sportunterricht
 - ⇒ Erprobte Rituale zur Sicherheit für Kinder und Lehrer werden angeführt.
3. Thematische Unterrichtsideen
 - Zu folgenden neun Themenschwerpunkten werden Unterrichtsideen ausführlich dargestellt:
 - Umgang mit Spielgeräten (Luftballon, Ball)
 - Turnen, Balancieren (Hallenboden, Bank)
 - Laufen, Turnen (Ausdauer und Gymnastik, Rolle vorwärts und rückwärts)
 - Rhythmisches Bewegen (Seilspringen, Reifen)
 - Rollen, Gleiten, Fahren (Rollbrett)
4. Sportspiele
 - ⇒ Eine Kartei mit acht Aufwärmspielen für den Stundenbeginn und sechs Entspannungsspielen für das Stundenende runden das Paket ab.

Viel Spaß mit dem Materialpaket und einen motivierenden, abwechslungsreichen Sportunterricht wünscht Ihnen Ihr Niekao-Lernwelten-Team

ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG!





Aufwärmspiel 1 - Zauberer

Ein Kind oder mehrere Kinder werden als Zauberer ausgewählt. Alle anderen Kinder rennen in der Halle herum. Werden sie von einem Zauberer angeklappt, so sind sie versteinert und müssen an diese Stelle stehen bleiben. Erlöst werden können sie nur durch das Anklappen eines noch nicht gefangenen und versteinerten Kindes.

Variationen:

1. Zur Erlösung unter den Beinen des verzauberten Kindes hindurch krabbeln.
2. Keine Erlösung möglich, das letzte nicht gefangene Kind ist Sieger und darf neuer Zauberer sein.
3. Kinder müssen zur Erlösung auf eine Matte geschleppt werden, die abschieppenden Kinder dürfen ebenfalls nicht gefangen werden.



Aufwärmspiel 2 - Tuch schnappen

Zwei Mannschaften stehen oder sitzen sich gegenüber, in der Mitte liegt ein Tuch. Jede Reihe wird durchnummeriert. Der Spielleiter ruft eine Nummer. Wer von den beiden aufgerufenen Kindern zuerst das Tuch schnappt, dessen Gruppe bekommt einen Punkt. Jeder Paar soll einmal drankommen. Die Gruppe mit den meisten Punkten ist Sieger.


Variante:
Der Verlierer muss sich hinter den Tuchschnapper stellen.



Aufwärmspiel 3 - Zeitungslauf

Die Klasse teilt sich in Zweiergruppen ein. Immer zwei Kinder müssen mit zwei Zeitungsteilen eine festgelegte Strecke zurücklegen, wobei ein Kind auf den Zeitungen läuft und das andere Kind die hintere Zeitung immer wieder nach vorne legt. Es treten jeweils zwei Pärchen gegeneinander an. Das Pärchen, das zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.

Variante:
Das Spiel kann mit zwei Mannschaften gegeneinander gespielt werden.



Aufwärmspiel 4 - Atomspiel

Alle bewegen sich zu Musik im Raum. Stoppt die Musik, ruft der Spielleiter eine Zahl. Entsprechend viele Kinder müssen sich zusammenfinden. Die Gruppe, die sich als letzte findet, hat verloren.



Aufwärmspiel 5 - Steinspiel

Alle Kinder im Wer sich



Aufwärmspiel 6 - Feuer, Wasser, Erde, Luft

Die Kinder Feuer: Ar Wasser: A Erde: Flak Luft: Mit c

Variation: Da



Entspannungsspiel 1 - Bärenjagd

Jeder Kind mit das oben und hinten Mund etwas abgeleitet mit einer Obersch Bewegung „Wir ge eine Wit runterkle wieder c See“ (Sch langsam) Dabei S zwei Au und pas „Gereit



Entspannungsspiel 2 - Pferderennen

Alle Kind Alle Kind

- 1
- 1
- 1
- 1
- 1
- 1
- 1
- 1



Aufwärmspiel 7 - Würfelspiel

Jeweils ein Kind oder die Lehrerin würfelt mit einem großen Schaumstoffwürfel. Die Kinder müssen zu den Zahlen verschiedene Aktionen ausführen.

- Würfelnzahl 1: Alleine eine Runde in der Halle laufen.
- Würfelnzahl 2: Mit einem Partner eine Runde in der Halle laufen.
- Würfelnzahl 3: Rückwärts eine Runde in der Halle laufen.
- Würfelnzahl 4: Rückwärts mit einem Partner eine Runde in der Halle laufen.
- Würfelnzahl 5: Im Hopsierlauf (Knie zum Bauch ziehen) eine Runde in der Halle zurücklegen.
- Würfelnzahl 6: Im Hopsierlauf mit einem Partner eine Runde in der Halle zurücklegen.

Die Spielekartei





Die Themenschwerpunkte des Sportmaterials von Niekao:

Inhaltsverzeichnis:

1. Regeln für den Sportunterricht
2. Rituale für den Sportunterricht
3. Thematische Unterrichtsideen:
 1. Luftballon
 2. Ball
 3. Verkehrspolizei
 4. Balancieren in der Halle und auf Bänken
 5. Ausdauer und Gymnastik
 6. Seilspringen
 7. Reifen
 8. Rolle vorwärts und rückwärts
 9. Rollbrett

