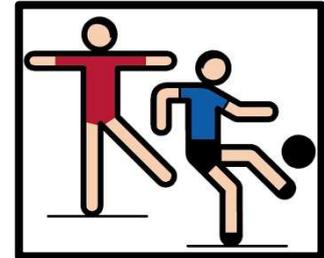
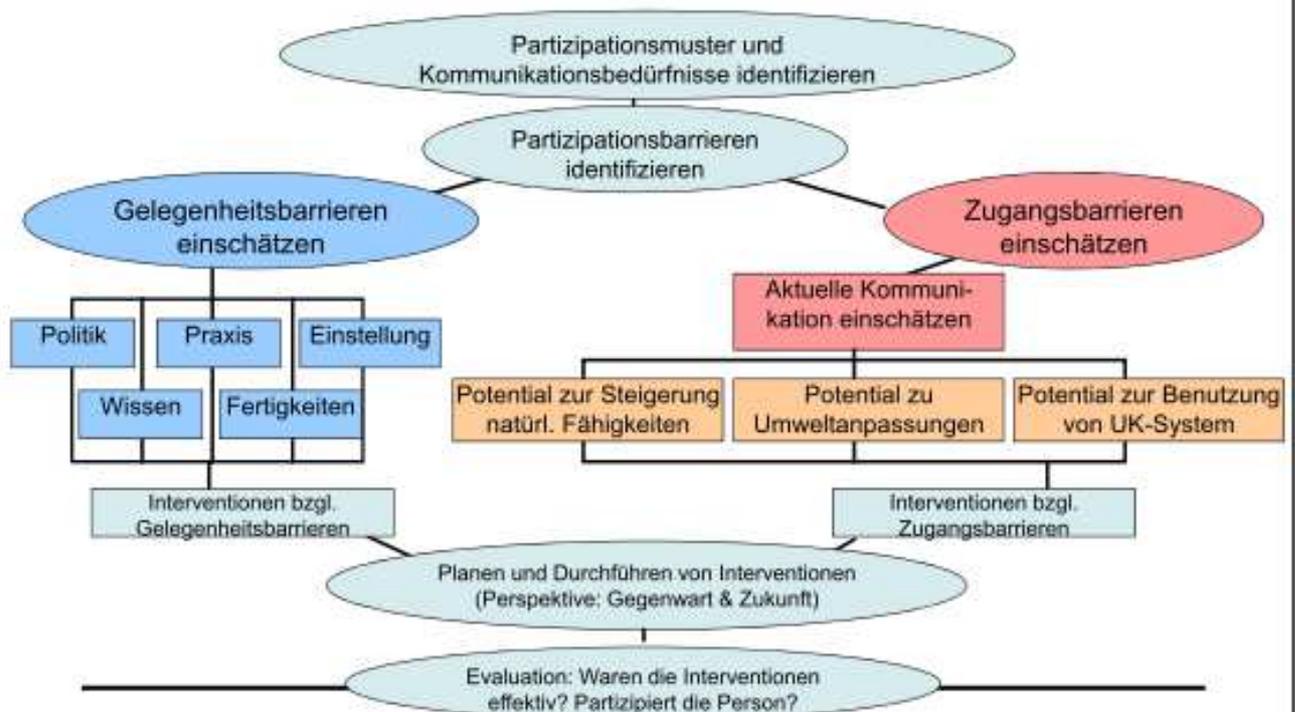


UK-Vortrag:

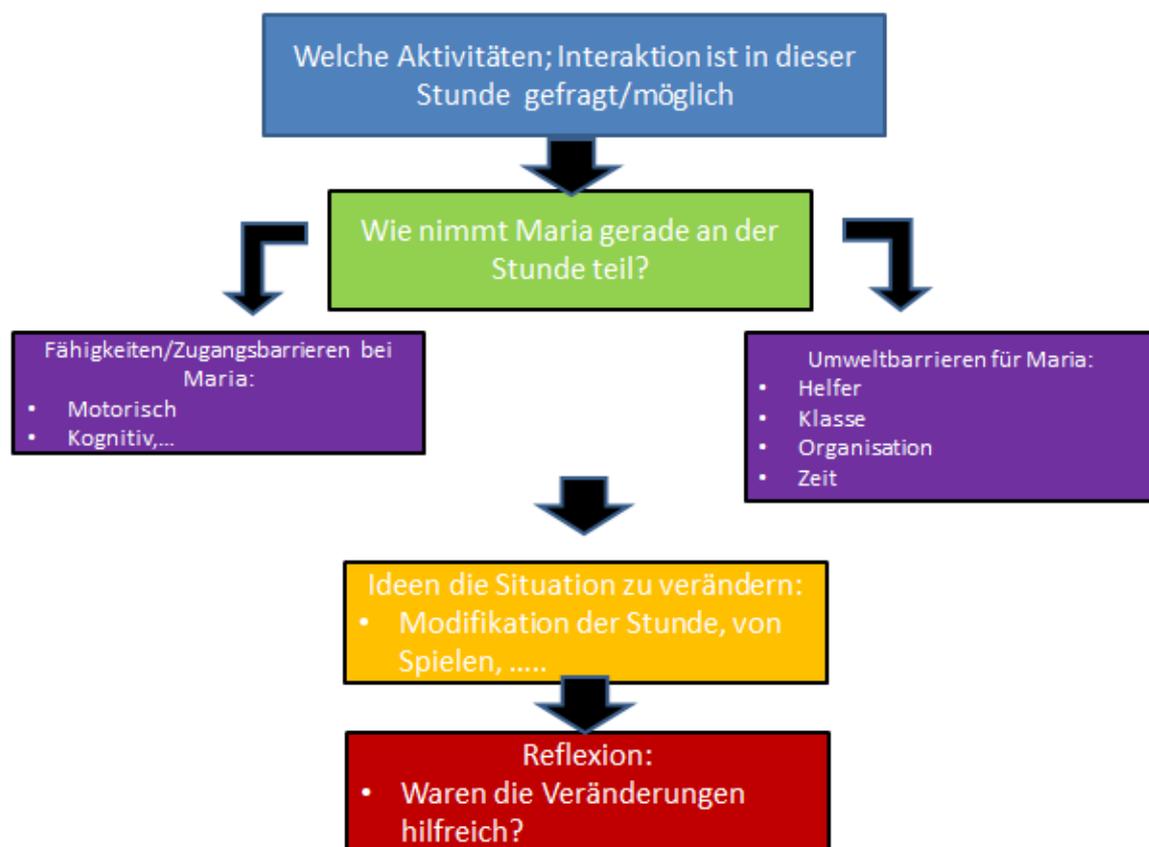
Sport und UK



Partizipationsmodell (nach Beukelman/Mirenda 2005)



Abwandlung:



Titel der Stunde: Koordinative Fähigkeiten > Reaktion**Informationen:****Zielgruppe:** z.B. Klasse 3 und 4**Ziele:** GA, Förderung der koordinativen Fähigkeiten, einfache Spielform**Material:** CD-Player, Musik, UK-Geräte, Ball, Kreide, Würfel,...**Vorbereitung:****Dauer (ca.):** Doppelstunde**Differenzierungsmaßnahmen:**

Modifizierte Regeln, spezifisches Material

Verlauf:**Umziehen:**

Besprechen was gemeinsam als erstes angezogen werden soll

Beginn/Erwärmung:

- Freies Laufen nach altersgemäßer Musik mit Freeze



Nutzen des Talkers als Beatbox (Lied auswählen lassen und mit Unterbrechungsmöglichkeit)
Umweltsteuerung > IR – Fernbedienung/ Bluetooth

- Gezieltes Dehnen der beanspruchten Körperpartien



Ansagen welches Körperteil gedehnt werden soll (Gotalk, Symbol, komplexes Gerät)

- leichtes Stärken der Muskulatur, hierbei werden Übungen der Schüler miteinbezogen und Aufgaben der Lehrkraft



Ansagen welches Körperteil gestärkt werden soll (Gotalk, Symbol, komplexes Gerät)

Hauptteil:

1) Spiel zu Beginn: Jägerball

Wer mit dem Ball getroffen wurde, ist versteinert und darf erst wieder mitmachen, wenn ein bestimmter Spruch von den zwei Talkerschüler gesprochen wurde



Lirum, larum, Brei - du bist wieder frei (Kleine) oder

Wir wollen Ingolstadt siegen sehn, du darfst wieder gehn

Wir üben heute unsere Reaktion, das heißt wie schnell wir reagieren können:

Verschiedene Aufgaben:

- Nummernfangen > wir sitzen hintereinander auf dem Boden > Zahlen daneben (Kreide) und je welche Zahl genannt wird, muss so schnell wie möglich um ein Hütchen rennen



All-turn-it Spinner, GoTalk, Komplex – Kinder bestimmen die Zahl (auch für nicht UK-Schüler)

- Mannschaftsspiel: Schätze sammeln > zwei Mannschaften, zwei umgekehrte Kastenoberteile , mit Keulen, kleinen Bällen
 - Wir haben 3 min Zeit, so viele wie möglich von A nach B oder umgekehrt zu schaffen (immer nur eins nehmen)
- 1) Laufen
 - 2) Rollbrett



Was jeweils gerade gesammelt werden soll, wird von einem All-turn-it Spinner bestimmt > Anfeuern

- Ball fangen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen (je nach Fähigkeit)
 - Zurollen
 - Zuwerfen
 - Über ein Sichthindernis zuwerfen (Matte > Helfer)



Ein akustisches Signal des Wurfes kommt durch einen Talker, Step Verschärfung durch Augen schließen

- Würfel fangen: normales Fangspiel > gefangenen sitzen auf einer Bank und würfeln gemeinsam > wenn die 6 kommt, dann dürfen alle wieder laufen (wenn der Fänger es schafft alle zu fangen, so dass keiner mehr läuft, hat er gewonnen)



Das Würfeln kann durch einen All-turn-it Spinner erfolgen

Schluss/Ausklang:

- Gemeinsames Aufräumen
- Entspannung auf Matten zu langsamer Musik



Nutzen des Talkers als Beatbox (Lied auswählen lassen und mit Unterbrechungsmöglichkeit)
Umweltsteuerung > IR – Fernbedienung/ Bluetooth

- Einzelnes Verlassen der Halle durch Antippen signalisiert



Verabschiedung durch Talker

Spielesammlung

(aus: http://www.sportzentrum.uni-passau.de/fileadmin/dokumente/sportzentrum/Dokumente/Kleine_Spiele_Sammlung.pdf,
abgerufen am 03.10.2016)

Jägerball

1) Spielart:

Werf- und Fangspiele

2) Spiel:

Jägerball

3) Spielverhalten:

Die Schüler versuchen mit einem Ball, ihre Mitschüler abzuwerfen bzw. die abzuwerfenden Schüler versuchen dem Ball auszuweichen.

4) Spielbeschreibung:

Der Jäger versucht mit einem Ball seine Mitschüler (Hasen, Wild) abzuschließen. Diese versuchen wiederum, dem Ball auszuweichen, indem sie davon laufen. Jeder, der von einem Ball getroffen wurde, scheidet aus dem Spiel aus und setzt sich auf die Bank. Das Spiel ist dann beendet, wenn der Jäger alle Hasen erlegt hat.

5) Spielfläche:

Ganze Halle

6) Spielmaterial:

Softball

evtl. Bänder zur Kennzeichnung der Parteizugehörigkeit

7) Spielorganisation:

Ball bereitlegen

Regeln und Ziel des Spiels erklären

Jäger bestimmen

8) Zielsetzung:

Werfen der Schüler trainieren

Kondition verbessern (laufen)

Fangen üben

Reaktionsfähigkeit schulen



Die Gefangenen/Versteinerten können durch einen Zauberspruch befreit werden (Step by Step, Gotalk, Talker)

Versteinern

1) Spielart:

Lauf- und Fangspiele (Wettläufe, Staffeln, Platzsuchspiele..)

2) Spiel:

Fangspiel

3) Spielverhalten :

Die Schüler müssen sich im Raum orientieren

Die Schüler müssen den Fänger im Blick haben und ihm entkommen

4) Spielbeschreibung:

Es gibt bei diesem Spiel einen Fänger. Dieser versucht die restlichen Schüler der Klasse zu fangen. Wenn ein Schüler gefangen wurde, muss dieser versteinert stehen bleiben und die Beine spreizen. Andere Nichtfänger können nun durch durchkriechen zwischen den Beinen den Mitspieler wieder „entsteinern“.

5) Spielfläche:

Diese variiert je nach Klassengröße. Es kann die ganze Turnhalle, oder nur ein Teil der Turnhalle verwendet werden.

6) Spielorganisation:

Erklären der Spielregeln

Auswahl des/der Fänger

7) Zielsetzung:

Permanentes Laufen aller Schüler

Auf Dauer Steigerung der Kondition

Steigerung der Koordination und der Auffassungsgabe der Schüler

8) Variationen:

Es können bei großen Schülerzahlen auch mehrere Fänger eingesetzt werden.

Wenn ein Schüler versteinert wurde kann dieser ausscheiden



Die Gefangenen/Versteinerten können durch einen Zauberspruch befreit werden (Step by Step, Gotalk, Talker)

Schwarz - Weiß

1) Spielart:

Ballspiele (Werfen und Fangen)

2) Spiel:

Lauf- und Fangspiele

3) Spielverhalten:

Fangen, Angreifen

4) Spielbeschreibung:

Zwei Mannschaften gleicher Anzahl stehen sich in der Mitte eines Spielfeldes im Abstand von etwa 2 Metern gegenüber. Eine Mannschaft ist die weiße Mannschaft, eine die schwarze.

Der Lehrer wirft eine Scheibe (oder Würfel, Münze) und ruft die Farbe. Liegt die schwarze Seite oben, muss die schwarze Mannschaft vor der weißen weglaufen. Die weiße Mannschaft muss die schwarze vor einer gesetzten Ziellinie erreichen. Abgeschlagene der schwarzen Mannschaft wechseln die Seite und gehören jetzt zur anderen Mannschaft.

Ziel ist es möglichst viele Teilnehmer der Gegnermannschaft zu fangen oder die Gegnermannschaft ganz aufzulösen.

5) Spielfläche:

Volleyball- oder Basketballfeld

6) Spielmaterial:

Münze, Scheibe oder Würfel

7) Spielorganisation:

Die Klasse in zwei gleich große Mannschaften einteilen und die Scheibe präparieren (schwarz, weiß). Die Ziellinie bestimmen oder markieren.

8) Zielsetzung:

- Laufen (Sprinten, Starten üben)
- Reaktion schulen
- Einüben von englischen Zahlen, Farben, Tieren usw.

9) Variationen:

- Starts aus verschiedenen Ausgangsstellungen z.B. aus dem Liegen, Sitzen
- Starts auf verschiedene Signale (z.B. Farbe, Tier usw.)



Das Werfen/Würfeln übernimmt ein Schüler mit dem All-turn-it Spinner (All-turn-it Spinner)

Schwarzer Mann

1) Spielart:

Fangspiel

2) Spiel:

Lauf- und Fangspiel

3) Spielverhalten:

Reaktion, Laufen, Fangen, Koordination, Orientierung

4) Spielbeschreibung:

An den Hallenenden wird jeweils eine neutrale Zone bestimmt, welche sich über die Hallenbreite erstreckt

Zu Beginn des Spiels wird auf noch ein Fänger bestimmt. Dieser steht mit dem Gesicht zur Wand und stellt den Mitschülern die Frage „fürchtet ihr den Schwarzen Mann?“. Die Mitschüler antworten „Nein, nein, nein!“. „Wenn er aber kommt?“ „Dann laufen wir davon“ Der Fänger versucht so viele von seinen Mitschülern wie möglich zu fangen. Sind diese aber in der neutralen Zone, dann sind sie sicher vor dem „Schwarzen Mann“

Die gefangenen Schüler werden automatisch auch zum Fänger

Sieger ist derjenige, welcher bis zum Schluss durchhält

5) Spielfläche:

Die ganze Halle

6) Spielmaterial:

Kein Material, außer bei der Variation werden Bänder benötigt

7) Spielorganisation:

Bestimmen der neutralen Zonen, und Bestimmen des Fängers

8) Zielsetzung:

Laufen

Reaktion

Koordination

Schnelligkeit

„Wer hat Angst vorm bösen Lehrer?“



Die Kommunikation zu Beginn „Wer hat Angst,...“

– „Niemand!“ -..... kann über Geräte erfolgen

(Step by Step, Gotalk, Talker)

Parkplatzsuche (Reise nach Jerusalem)

1) Spielart:

- Musikspiel (Reise nach Jerusalem; Feuer, Wasser, Blitz...)
- Laufspiel
- Spiele mit Alltagsmaterial

2) Spiel:

- Übergeordnete Spiele

3) Spielverhalten:

- Orientierung
- Reaktion

4) Spielbeschreibung:

Im verteilten Raum liegen Zeitungen und Bierdeckel. Bei Stopp der Musik sucht sich jedes Kind einen „Parkplatz“. Wer keinen Platz findet scheidet aus und die Parkplätze werden bei jedem ausgeschiedenen Kind um einen reduziert.

5) Spielfläche:

1 Turnhalle

6) Spielmaterial:

Bierdeckel und Zeitungsblätter (insgesamt einen Parkplatz weniger als Kinder)

7) Spielorganisation:

Bierdeckel und Zeitungsblätter in der Halle verteilen

8) Zielsetzung:

- Bewegung
- Orientierung
- Reaktionsfähigkeit

9) Variationen:

- Ohne Ausscheiden: Kind ohne Parkplatz muss eine Aufgabe (Kniebeugen, Hampelmänner,...) erfüllen

10) Anmerkungen:

Bei der letzten Parkplatzsuche können, bei gleicher Anzahl von Bierdeckeln und Zeitungen, 2 Mannschaften für den weiteren Verlauf der Sportstunde gebildet werden.



**Kontrolle der Musik (Talker, IR, Bluetooth.
Schalter)**

Limbo tanzen

1) Spielart:

Freizeitspiele

2) Spiel:

Limbo tanzen

3) Spielverhalten:

Schüler müssen ihren Oberkörper weit nach hinten beugen und den Kopf in den Nacken legen, um so unter der Stange hindurchtanzen zu können

4) Spielbeschreibung:

Die Schüler versuchen im Rhythmus der Musik mit nach hinten gebeugtem Rücken unter einem (von zwei Schülern gehaltenen und) gespannten Seil durchzutanzten und dabei dieses nicht zu berühren. Um die Schwierigkeit zu erhöhen, wird das Seil nach und nach immer tiefer gehalten.

5) Spielfläche

Turnhalle

6) Spielmaterial:

Zwei aneinander geknotete Sprungseile

7) Spielorganisation:

- Erklärung des Tanzes
- Üben der Grundstellung
- Auswahl der Seilhalter
- Bereitstellung des Seils
- Musik abspielen

8) Zielsetzung:

- Spaß
- Förderung der Beweglichkeit
- Förderung des Gleichgewichtssinn
- Geschicklichkeit
- Rhythmusgefühl entwickeln

9) Variationen:

- Die Spieler, die zum zweiten Mal das Seil berührt haben bzw. nicht unten durch gekommen sind, scheiden aus und dürfen frei zur Musik tanzen.
- Für jede Runde gibt es einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat gewinnt.
- Die Schüler dürfen die Stange „unterqueren“ wie sie wollen, im Liegestütz rücklings, wie eine Schlange,...



**Kontrolle der Musik (Talker, IR, Bluetooth.
Schalter)**

Platzwechsel

1) Spielart:

Freizeitspiele

2) Spiel:

Platzwechselspiel

3) Spielverhalten:

Wechseln der Plätze

4) Spielbeschreibung:

Kinder erzeugen im Stehen mit dem Schwungtuch Wellen. Auf Kommando schwingen alle Spieler das Tuch mit langen Armen gemeinsam hoch, es entsteht ein Schirm. Während des Hochschwingens ruft der Spielleiter einen Monat. Alle Schüler die z.B. im Juni Geburtstag haben wechseln - unter dem Tuch durch - ihre Plätze, bevor der Schirm wieder herunterfällt.

5) Spielfläche:

Kreis

6) Spielmaterial:

Schwungtuch

7) Spielorganisation:

- Bereitstellen des Spielmaterials
- Erklärung der Spielregeln
- Bilden eines Kreises

8) Zielsetzung:

- Kooperation, Teamgeist
- Reaktionsfähigkeit
- Orientierung
- Bewegung

9) Variationen:

- alle Kinder, die eine blaue Hose anhaben wechseln die Plätze.
- Vergabe von Nummern: Alle Kinder mit der Nummer 4 wechseln die Plätze.
- alle Kinder, die am Fallschirm die Farbe blau in den Händen halten wechseln die Plätze.



**Kriterien des Wechsels werden von UK-Kind
bestimmt (Talker, GoTalk, Symbole)**

Feuer, Wasser, Blitz und Sturm

1) Spielart:

Lauf- und Fangspiel

2) Spiel:

Laufspiel

3) Spielverhalten:

Laufen, Orientieren, Reaktion

4) Spielbeschreibung:

Die Spieler laufen zu Beginn in der Halle umher.

Ruft der Spielleiter „Wasser“, müssen die Spieler schnellstmöglich an der Kletterwand hochklettern (wahlweise können Langbänke, kleine Kästen oder Matten in der Halle verteilt werden).

Beim Zuruf „Feuer“ werfen sich die Spieler blitzschnell auf den Boden.

Beim Ruf „Sturm“ laufen die Spieler auf dem kürzesten Weg zu den Stirnseiten der Halle.

Ertönt der Ruf „Blitz“ bleiben alle sofort wie erstarrt stehen.

Zwischendurch laufen die Spieler wieder umher.

5) Spielfläche:

beliebig

6) Spielmaterial:

Es wird kein Material benötigt.

7) Spielorganisation:

Reaktion auf die Zurufe erklären.

8) Zielsetzung:

Laufen, Ausdauer, Reaktion schulen



**Aufgaben/ Gefahren werden von UK-Schülern
bestimmt (Talker, GoTalk, Symbole)
Kontrolle der Musik (Talker, IR, Bluetooth.
Schalter)**

Nummernlauf (mit Alltagsgegenständen)

Spielart:

Laufspiel, Geschicklichkeitsspiel, Mannschaftsspiel

Spiel:

Nummernlauf mit Alltagsmaterialien

Spielverhalten:

Schüler müssen versuchen mit bestimmten Materialien möglichst schnell um jeweiliges Hütchen zu laufen

Spielbeschreibung:

Vier Mannschaften stehen in je einem Eck der Turnhalle. Gegenüber von jeder Mannschaft wird in gleichem Abstand ein Hütchen aufgestellt. Die Mitglieder der einzelnen Teams werden durchnummeriert. Wird eine Nummer gerufen/gedeutet, muss derjenige der Mannschaft, der die Nummer hat, versuchen am schnellsten um das jeweilige Hütchen zu laufen. Das schnellste Team bekommt einen Punkt. Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Spielfläche:

Ganze Halle

Spielmaterial:

Teppichfliesen, Löffel+ Tischtennisbälle, Bierdeckel,...

Spielorganisation:

Erklärung der Regeln und Ziel des Spiels

Auswahl von ca. 4-6 etwa gleichstarken Mannschaften

8) Zielsetzung:

- Schnelligkeit und Geschicklichkeit der Schüler trainieren
- Team- und Kampfgeist stärken

9) Variation:

- Unterschiedliche Laufstrecken
- Unterschiedliche Gruppengrößen
- Hindernisse
- Verschiedene Alltagsmaterialien



Nummern rufen, würfeln (Talker, GoTalk, All-turn-it Spinner)

Atomspiel

1) Spielart:

Lauf- und Fangspiele (Wettläufe, Staffeln, Platzsuchspiele..)

2) Spiel:

Gruppensuchspiel

3) Spielverhalten:

Schüler müssen sich im Raum orientieren

Schüler müssen auf akustischen Reiz aufmerksam werden

4) Spielbeschreibung:

Bei diesem Spiel ist es von Bedeutung eine teilbare Schülerzahl zu haben (z.B. 30 Schüler). Sie bewegen sich im Raum. Auf Zuruf des Lehrers, z.B. 5, müssen sich die Schüler zu 6 Gruppen mit je 5 Mitschülern zusammenfinden.

5) Spielfläche:

Es kann die ganze Halle verwendet werden, damit sich die Schüler auch wirklich im gesamten Raum verteilen können.

6) Spielorganisation:

Erklären der Regeln

Darauf aufmerksam machen, dass sich die Schüler verteilen sollen

7) Zielsetzung:

Schulung der Aufmerksamkeit

Verbessern der auditiven Fähigkeiten

Schulung der Orientierung

8) Variationen:

Es können sich auch Gruppen nach Farbe der Kleidungsstücke, oder nach Haarfarbe etc. zusammenfinden.



Nummern rufen, würfeln (Talker, GoTalk, All-turn-it Spinner)

Kontrolle der Musik (Talker, IR, Bluetooth, Schalter)

Das Atom Spiel (Twister)

1) Spielart:

Kontaktspiele (Körperkontakt; Kennen lernen)

2) Spiel:

Gruppen-/ Klassenspiel

3) Spielverhalten:

- Freilaufen
- Orientieren
- Gruppe finden
- Reaktion auf gestellte Aufgabe

4) Spielbeschreibung:

Mehrere Matten sind in der Halle verteilt und die Schüler laufen umher, halten auf ein akustisches Signal an (Pfeif, Musik, ...) und erhalten bestimmte Aufgaben, z.B. 4er Gruppen finden („Atom 4!“), Matte suchen und Atome bauen („7 Ellenbogen“ -> nur 7 Ellenbogen und keine anderen Körperteile berühren die Matte).

5) Spielfläche:

Halle (Matten)

6) Spielmaterial:

Matten

7) Spielorganisation:

Schüler finden sich selbst in Gruppen zusammen; nach jeder Aufgabe wird weiter gelaufen

8) Zielsetzung:

Zusammenarbeit/ Absprache, Organisation in der Gruppe, Bewegung in Form von Laufen

9) Variationen:

Gruppengröße, Körperteile (auch mehrere zusammen)



Anzahl und Körperteile bestimmen (Talker, GoTalk, All-turn-it Spinner)
Kontrolle der Musik (Talker, IR, Bluetooth. Schalter)

Obstsalat

1) Spielart:

Spiele für den Abend

2) Spiel:

Eisbrecher

3) Spielverhalten:

- Schüler wechseln die Plätze

4) Spielbeschreibung:

Spieler sitzen im Kreis und werden in „Früchte eingeteilt“ (z.B. Apfel, Birne, Banane, usw.) Ein Spieler in der Mitte ruft eine Frucht. Diese „Früchter!“ tauschen ihre Plätze. Der Spieler in der Mitte versucht dabei einen Sitzplatz zu erwischen. Wer keinen Platz erwischt ruft wieder eine Frucht auf. Auf den Ausruf „Obstsalat“ wechseln dann alle Spieler die Plätze. Der Letzte, siehe oben.

5) Spielfläche:

Stuhlkreis

6) Spielmaterial:

Stühle (nicht zwingend notwendig, Teppichfliesen o.ä. können Ersatz bieten)

7) Spielorganisation:

- Erklärung der Regeln
- Schüler sitzen in Kreisform
- Ein Schüler ist in der Mitte

8) Zielsetzung:

- Auflockerung der Stimmung
- Kennenlernen
- Reaktionsfähigkeit verbessern

9) Variationen:

Statt Früchten können auch Geburtsmonate verwendet werden.



Anzahl und Körperteile bestimmen (Talker, GoTalk, All-turn-it Spinner)
Kontrolle der Musik (Talker, IR, Bluetooth. Schalter)

Nummerntausch

1) Spielart:

Reaktionsspiel

2) Spiel:

Nummerntausch

3) Spielverhalten:

- Reagieren
- Orientieren
- Laufen

4) Spielbeschreibung:

Die Schüler sitzen im Sitzkreis; jeder Schüler erhält durch Abzählen eine Zahl die es sich merkt. Ein Schüler sitzt in der Mitte und ruft zwei Zahlen. Diese beiden Kinder sollen die Plätze tauschen. Doch auch derjenige in der Mitte versucht einen Platz zu bekommen. Wer keinen Platz bekommt muss als nächstes in die Mitte.

5) Spielfläche:

Kreis

6) Spielmaterial:

Kein Material notwendig

7) Spielorganisation:

- Schüler setzen sich im Kreis zusammen
- Abzählen -> Jedes Kind bekommt andere Nummer
- Ein freiwilliges Kind beginnt in der Mitte

8) Zielsetzung

- Reaktionsvermögen schulen
- Schnelligkeit

9) Variationen

Nicht nur zwei sondern mehrere Zahlen rufen



Nummern rufen, würfeln (Talker, GoTalk, All-turn-it Spinner)