

Ins Rollen bringen.....

Mobilitätsbildung für Kinder der 5./6. Klasse

Fair Move

Schulprojekt für Kinder der 5./6. Klasse

WORKSHOP BEWEGUNGSEXPERTEN/INNEN

Einstieg und Vorstellungsrunde (10 Minuten)

Die Teilnehmer/innen stellen sich mit ihrem Namen vor und nennen ihre Lieblingssportart, die sie gerne in ihrer Freizeit machen. Anschließend wird erläutert, dass im Workshop in einer Spielekette Kompetenzen trainiert werden sollen, die für die Kinder als Verkehrsteilnehmer/innen wichtig sind: „So machst du dich mit Spielen fit für den Verkehr!“

1. Spiel: „Eulen und Krähen“ (10 Minuten)

Ein Fangspiel mit Aussagen zum Thema Mobilität

2. Spiel: „Geräusche-Checker“ (15 Minuten)

Ein Spiel zur Förderung der akustischen Wahrnehmung

3. Spiel: „Verrückte Pfeile“ (5 Minuten)

Ein Spiel zur Förderung der Körperkoordination und Aufmerksamkeit

4. Spiel: „Seillaufen“ (10 Minuten)

Ein Spiel zur Förderung von Reaktion und Konzentration

5. Spiel: „Bullring“ (15 Minuten)

Ein Spiel zur Förderung von Koordination und Kooperation

6. Spiel: „Der schnelle Ball“ (10 Minuten)

Ein Spiel zur Förderung von Reaktion und Koordination

Auswertungsrunde zu den Spielen (20 Minuten)

Im Gespräch erfolgt ein kurzer Austausch mit den Kindern: Welches Spiel hat besonders Spaß gemacht? Was war schwierig und warum? Welche Fähigkeiten werden bei den einzelnen Spielen trainiert? Auf laminierten Kärtchen werden die Titel der Spiele sowie die verschiedenen Kompetenzen, die Verkehrsteilnehmer/innen benötigen, in der Mitte auf dem Boden ausgebreitet. Die Teilnehmer/innen sollen den Spielen die verschiedenen Kompetenzen zuordnen.

Erstellung einer Spielesammlung (30 Minuten)

In Zweiergruppen werden die vorbereiteten Spielanleitungen von den Kindern durch Verzierungen wie z.B. das Malen oder Zeichnen des Spielablaufs gestaltet und ausgefüllt. Diese Spielanleitungen werden auf einem großen, farbigen Plakat für das Klassenzimmer gesammelt.

Abschluss und Vorbereitung der Präsentation (10 Minuten)

Die Gruppe bespricht, was bei der Präsentation vorgestellt werden soll, und überlegt, wie sie das Spiel „Verrückte Pfeile“ oder „Der schnelle Ball“ in der ganzen Klasse anleiten kann.

Gesamtdauer 135 Minuten

