

Sachunterricht mit dem ganzen Körper

77 Bewegungsspiele
zu vielen Unterrichtsthemen

Antje Fries



Impressum

Titel

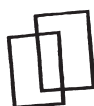
Sachunterricht mit dem ganzen Körper
77 Bewegungsspiele zu vielen Unterrichtsthemen

Autorin

Antje Fries

Illustrationen

Norbert Höveler u. a.



Verlag an der Ruhr

Mülheim an der Ruhr

www.verlagruhr.de

Geeignet für die Klassen 1–4

Unser Beitrag zum Umweltschutz:

Wir sind seit 2008 ein ÖKOPROFIT®-Betrieb und setzen uns damit aktiv für den Umweltschutz ein. Das ÖKOPROFIT®-Projekt unterstützt Betriebe dabei, die Umwelt durch nachhaltiges Wirtschaften zu entlasten.

Unsere Produkte sind grundsätzlich auf chlorfrei gebleichtes und nach Umweltschutzstandards zertifiziertes Papier gedruckt.

Urheberrechtlicher Hinweis:

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Im Werk vorhandene Kopiervorlagen dürfen vervielfältigt werden, allerdings nur für jeden Schüler der eigenen Klasse/des eigenen Kurses. Die dazu notwendigen Informationen (Buchtitel, Verlag und Autor) haben wir für Sie als Service bereits mit eingedruckt. Diese Angaben dürfen weder verändert noch entfernt werden. Die Weitergabe von Kopiervorlagen oder Kopien (auch von Ihnen veränderte) an Kollegen, Eltern oder Schüler anderer Klassen/Kurse ist nicht gestattet. Der Verlag untersagt ausdrücklich das Herstellen von digitalen Kopien, das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieser Materialien in Netzwerken (das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien außerhalb der gesetzlichen Grenzen. Kein Verleih. Keine gewerbliche Nutzung. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Bitte beachten Sie die Informationen unter www.schulbuchkopie.de.

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle kann keine Haftung für die Inhalte externer Seiten, auf die mittels eines Links verwiesen wird, übernommen werden. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

© Verlag an der Ruhr 2013, Nachdruck 2017

ISBN 978-3-8346-2315-7

Druck: Esser printSolutions GmbH, Bretten, DE

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 5



Übergreifende Themen

- 1 Alles fliegt hoch ...
oder doch nicht?..... 8
- 2 Hochstapelei..... 9
- 3 Menschliches Memory.....10
- 4 Treppen-Lernen11
- 5 Rollen-Fangen12
- 6 Lernwörter-Ballspiel13



Thema: Wald und Boden

- 7 Holz hacken und stapeln14
- 8 Kuckuck unterwegs15
- 9 Wald-Wissens-Wettbewerb16
- 10 Wald-Netzwerk17
- 11 Rudi Regenwurm18
- 12 Käferchen19
- 13 Ameisen-Duftspiel20
- 14 Fledermaus-Ortung21
- 15 Mein Baum22



Thema: Wasser und Wetter

- 16 Wasser abschütteln23
- 17 Es regnet24
- 18 Wetter-Fangen25
- 19 Alle Wetter!26
- 20 Froschhüpfen27
- 21 Waschweiber fangen28



Thema: Piraten

- 22 Rettungsboot in Not!29
- 23 Piraten ahoi!30
- 24 Der große Piratenknoten31
- 25 Einbein-Kampf32



Thema: Luft

- 26 Windrichtung33
- 27 Ballons in der Luft halten34
- 28 Auf Luft liegen36
- 29 Das große Pusten37
- 30 Luftpostgemüse38
- 31 Luftballon im Bauch39



Thema: Körper und Sinne

- 32 Handauflegen40
- 33 Stille Post mit Gesichtern41
- 34 Stille Reihe42
- 35 Verschwörung aller Augen43
- 36 Siamesische Zwillinge44
- 37 Linientreue45
- 38 Was ist falsch, was fehlt?47
- 39 Hör-Memo48

Inhaltsverzeichnis



Thema: Ernährung

- 40 Ähren klären, Rispen tasten49
- 41 Pizza Spezialie50
- 42 Echte Butter herstellen51
- 43 Mehl herstellen52
- 44 Blinde Obstverkostung53



Thema: Tiere

- 45 Tiere im Winter54
- 46 Hungriger Storch55
- 47 Auf dem Bauernhof
geht's rund!56
- 48 Wer hat die Stalltür
aufgelassen?57
- 49 Kühe treiben58
- 50 Bienen-Berufe59
- 51 Bienensprache60
- 52 Pferderennen62



Thema: So war es früher mal ...

- 53 Steinzeit-Staffel63
- 54 Feuer schlagen64
- 55 Maßstabszeichnungen66
- 56 Steinwurf67
- 57 Römische Brettspiele68
- 58 Beute nach Hause bringen70
- 59 Mittelalterlicher Washtag71
- 60 Römer und Germanen72
- 61 Turnierübungen73

- 62 Tour durch die Ritterburg74
- 63 Richtig Maß nehmen76
- 64 Kronjuwelen klauen78
- 65 Die Festung einnehmen79



Thema: Statik und Bauen

- 66 Gemeinsam aufstehen80
- 67 Menschliche Pyramide81
- 68 Menschlicher Brückenbau82
- 69 Partner-Balance83
- 70 Papier-Brückenbau84



Thema: Energie und Magnetismus

- 71 Fliegende Eisenspäne85
- 72 Magnet-Kinder86
- 73 Magnetische Schwankungen87
- 74 Anziehen und Abstoßen88



Thema: Medien und Werbung

- 75 Neueste Nachrichten90
- 76 Die Werbeagentur91
- 77 Das schönste Schaufenster92

Vorwort

Schon als Kind fand ich Sachunterricht toll! Damals hatten wir das einzige Buch mit richtigen Fotos drin. Sofort ab der Herausgabe der Bücher wartete ich gespannt auf die aufregenden Inhalte. Die Euphorie legte sich dann ganz schnell, wenn die Bücher aufgeschlagen werden mussten und wieder mal ein Sachtext abzuschreiben war, dessen Inhalt bis zum Folgetag zur Lernzielkontrolle sitzen musste.

Nein, so was würden Sie ja nie machen! Und das ist auch gut so: Erinnern Sie sich noch daran, was wir alle von Pestalozzi im Studium gelernt haben? Mit Kopf, Herz und Hand werde gelernt! Und wenn er von der Hand sprach, meinte er ganz sicher nicht die Schreibhand mit dem Füller!

Nicht erst aus meinen Erfahrungen am Arbeitsplatz, einem außerschulischen Lernort mit den Schwerpunkten Natur und Geschichte, weiß ich, dass Kinder Bewegung brauchen, um zu begreifen. *„Weißt du, jetzt hab' ich das mal selbst gemacht, jetzt verstehe ich das auch!“*, bekomme ich oft zu hören.

Es ist natürlich im Schulalltag schwierig, allen Kindern jeweils den handelnden und experimentellen Umgang mit sämtlichen Sachunterrichtsthemen zu ermöglichen, aber wenigstens ein kleines bisschen Bewegung sollte immer dazukommen. Sei es, um das Gedächtnis aufzufrischen mit wiederholenden Übungen, sei es, um thematisch orientiert ein wenig Körpereinsatz zeigen zu können und Spaß zu haben – denn an Dinge, die Spaß gemacht haben, erinnert man sich ja auch besonders gern. Warum also nicht vielleicht an das letzte Sachunterrichtsthema?

Bei Klassen mit starkem Bewegungsdrang können Sie diesen dann gleich noch kanalisieren und gezielt für den Unterricht nutzen.

Die allermeisten hier vorgestellten Bewegungsangebote sind mit etwas Fantasie auch für zahlreiche andere Themen kompatibel, es kommt allein darauf an, die jeweilige Geschichte thematisch neu zu verpacken und zu erzählen.

Die Einteilung in die Sachunterrichtsthemen ist also in den meisten Fällen exemplarisch anzusehen – bis auf einige Angebote, die inhaltlich-thematisch stärker gekoppelt sind.

Vorwort

Ganz kurzer Exkurs zur Hirnforschung

Wissenschaftliche Studien belegen seit Langem, dass es sinnvoll ist, kognitives Lernen mit Bewegung zu verbinden, um das Aufnehmen, Verstehen und Behalten von Inhalten zu unterstützen. Dies erschließt sich, wenn Sie sich einige Beispiele von Gehirnleistungen in dieser Tabelle anschauen. In der linken Gehirnhälfte werden analytische Prozesse verarbeitet, in der rechten Gehirnhälfte finden kreative Prozesse statt.

Werden beide Gehirnhälften miteinander vernetzt, in unserem Fall also kognitive Lerninhalte und Bewegung, bilden sich stabilere Nervenverknüpfungen im Gehirn.

Linke Gehirnhälfte analytisch	Rechte Gehirnhälfte kreativ
<ul style="list-style-type: none">◆ Begriffe lernen◆ Schlüsse ziehen◆ Analysieren◆ Logisches Denken◆ Sprechen und Sprache verarbeiten◆ Regeln erkennen◆ Modellieren◆ ...	<ul style="list-style-type: none">◆ Bewegen◆ Bilder verarbeiten◆ Emotionen◆ Intuitionen◆ Synthetisieren◆ Assoziieren◆ Inspiration◆ Behalten/Auswendiglernen◆ ...

Die Bewegung führt also zu einer Verbesserung der Informationsverarbeitung beim Lernen. Sie sollte sich aber nicht nur auf Fächer wie Sport und Musik beschränken, sondern als durchgehendes Prinzip auch in kognitiv geprägten Fächern (Deutsch, Mathematik, Sachunterricht) zum Einsatz kommen.

Auf geht's! Bewegen Sie Ihre Klasse –
und haben Sie gemeinsam viel Spaß beim Spielen!

Antje Fries





77 Bewegungsspiele zu vielen Unterrichtsthemen



1

Alles fliegt hoch ... oder doch nicht?

Thema:

übergreifend

Klassenstufe:

1-4

Ort:

Klassenraum

Sozialform:

ganze Klasse

Zeit:

5 Minuten

Das bereiten Sie vor

Sie kennen bestimmt „Alle Vögel fliegen hoch“. Dieses Entscheidungsspiel kann ganz einfach als Training/Übung für sämtliche Sachunterrichtsthemen (und andere Fächer) genutzt werden. Bestimmen Sie mit den Kindern eine Bewegung (Hände heben, Aufstehen, Hüpfen etc.), die bei Zustimmung zu einer Frage oder Aussage ausgeführt werden muss.

So geht es

Alle Kinder sitzen oder stehen an ihren Plätzen. Stellen Sie nun themenbezogene Entscheidungsfragen oder Aussagen in den Raum. Das können zur Auflockerung auch gerne verrückte Fragen oder Scherzfragen sein.

- ◆ „Der Rhein ist der längste Fluss in Deutschland.“
- ◆ „Mäuse fressen Katzen.“
- ◆ „Das Rücklicht am Fahrrad ist grün.“

Bei Zustimmung zu einer Aussage führen die Kinder die vereinbarte Bewegung aus.

**Variante**

Statt der Bewegungen am Platz können Sie auch an der Tafel ein rotes Papier und an der gegenüberliegenden Wand ein grünes Papier befestigen und Fragen stellen, die ausschließlich mit Ja oder Nein zu beantworten sind. Die Kinder laufen bei Zustimmung zum grünen Papier und bei Verneinung zum roten Papier.