

IV.21

Leichtathletik

Schlüpfen, Schlurfen, Schleudern – Wir veranstalten ein alternatives Sportfest

Carolin Müller



Am Ende eines Schuljahrs oder nach einer Einheit im Bereich „Laufen, Springen, Werfen“ bietet es sich an, ein Klassen- oder Schulsportfest mit den Kindern zu veranstalten. Diese sind motiviert und können hier ihre erworbenen Fähigkeiten untereinander und zeitgleich ihre Stärken für ihre Gruppe oder Klasse gewinnen und einsetzen. Letztlich geht es bei diesem alternativen Sportfest nicht um „höher, schneller, weiter“, sondern darum, dass die Kinder und die Lehrkräfte einen ereignisreichen und „bewegenden“ Tag miteinander verbringen.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 3 und 4

Dauer: ein Schultag

Kompetenzen: zielgenaues Werfen, Hoch- und Weitspringen, Kurzstreckenläufe

Thematische Bereiche: Laufen, Springen, Werfen, Leichtathletik, Sportfest

Materialien: Stationskarten, Laufzettel, Urkunde

Stationskarten

| Station 1 | Torwand-Werfen |
|--|---|
| Ihr braucht | 1 Fußballtor, 1 Seil + 1 Reifen, 2 Pylonen, 1 Eimer, 1 Schuhkarton, 1 Kasten mit verschiedenen Wurfgeräten, 1 Abwurflinie |
| <p>Ihr übt: das zielgenaue Werfen</p> <p>Aufgaben:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Stellt euch hintereinander an der Abwurflinie auf – Jedes Kind sucht sich 3 Wurfgeräte aus und überlegt sich, welche Ziele es treffen möchte. – Jeder hat 3 Versuche und holt danach seine Wurfgeräte zurück. – Jeder Treffer zählt 1 Punkt für das Team | |
| <p> Hinweis: Bevor ihr startet: Gebt einen Tipp darüber ab, wie viele Treffer ihr landen werdet. Stimmt euer Tipp, erhaltet ihr einen Zusatzpunkt.</p> | |

Stationskarten

M 3

| Station 3 | Wissensstaffel |
|--|---|
| Ihr braucht | 1 Startlinie, 4 Hütchen, 2 Hürden, 2 Bananenkartons, 1 Tisch mit Fragebogen M 3 und 1 Stift |
| <p>Ihr übt: das schnelle Laufen durch einen Hindernisparcours</p> <p>Aufgaben:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bildet eine Reihe. – Nach dem Startsignal läuft das erste Kind zuerst durch den Hindernisparcours: <u>über</u> die Bananenkartons, <u>unter</u> den Hürden hindurch und <u>im Slalom</u> um die Hütchen. – Am Tisch angekommen, versucht das Kind die Frage mit seiner Nummer (Laufreihenfolge) auf dem Fragebogen zu beantworten. – Danach darf das Kind an den Hindernissen vorbei zum Start zurücklaufen und durch Abklatschen das nächste Kind ins Rennen schicken. – Wenn ihr eure Frage nicht beantworten könnt, streicht ihr sie durch. Nun müsst ihr jedoch zusätzlich das hintere Hütchen umlaufen, bevor ihr den Rückweg antreten dürft. – Gewonnen hat das Team, das die Kinder ins Rennen geschickt hat. Es erhält 6 Gewindepunkte. Jede richtig beantwortete Frage ergibt einen weiteren Punkt. | |
| <p> Hinweis: Versucht, euch auch gleich die nächste Frage zu merken, damit sie mit eurem Team und überlegt euch die Antwort gemeinsam.</p> | |

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 5.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Webinare und Videos
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung



Attraktive Vergünstigungen
für Referendar:innen
mit bis zu 15% Rabatt



Käuferschutz
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de