

III.6.1

Sachunterricht – Zeit & Wandel

Spiele ohne Strom geht auch? – Kinderspiele im Wandel der Zeit

Kirsten Faßbender

Mit Illustrationen von Oliver Wetterauer



© gettyimages/DigitalVision/Bec Parsons

Der heutige Alltag von Kindern ist geprägt durch technische Geräte: Smartphones, Computer und unterschiedliche Spielekonsolen stehen fast allen Kindern zum Spielen zur Verfügung. Doch was haben die älteren Menschen, die heutigen Onkis und Opas, ohne diese Errungenschaften in ihrer Kindheit gemacht? Praktisch und spielerisch erleben die Kinder alte Kinderspiele und erfahren so die Unterschiede zum heutigen Alltag.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	1 und 2
Dauer:	ca. 10 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	zusammenhänge zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verstehen; Lebensbedingungen von Kindern anderer Zeiten vergleichen, dazu Gemeinsamkeiten und Unterschiede feststellen
Thematische Bereiche:	Kinderspiele früher und heute; Spiele im Zeitalter ohne Technisierung
Medien:	Texte, Bilder, Tabelle, Spiele, Test, Selbsteinschätzungsbogen, Beobachtungsbogen
Organisatorisches:	Springseile, (Leder-)Bälle, Glasmurmeln und ggf. Brummkreisel
Fächerübergreifend:	Deutsch: (Spiel-)Anleitungen lesen und schreiben

Auf einen Blick

Legende der Abkürzungen:

AB: Arbeitsblatt; AL: Anleitung; BD: Bilder/Bildkarten; SP: Spiel; TX: Text

UG: Unterrichtsgespräch; LV: Lehrervortrag; EA: Einzelarbeit; PA: Partnerarbeit

 einfaches Niveau

 mittleres Niveau

 schwieriges Niveau

1. Stunde

Thema: Was spielen wir eigentlich?

Einstieg: Spielgeräte bzw. -utensilien (Murmeln, Seil, Kreisel, Ball) zur Verfügung stellen

M 1 (VL, AB) **Das spielen wir heute** / SuS schreiben Spiele auf, kreuzen in der Tabelle die zutreffenden Punkte an und tragen die für das Spiel benötigten Materialien ein (PA); gemeinsamer Austausch darüber (UG)

Vorbereitung: Spielgeräte und -utensilien vorbereiten

Benötigt: verschiedene Spielgeräte und -utensilien

2./3. Stunde

Thema: Lieblingsspiele früher und heute

M 2 (AB) **Das spiele ich am liebsten** / SuS schreiben auf ein Arbeitsblatt zu ihrem Lieblingsspiel (EA); Sammeln und Besprechen der Ergebnisse (UG)

M 3 (AB) **Das haben Oma und Opa gespielt** / SuS führen als Hausaufgabe ein Interview mit einem Großeltern teil oder einer anderen älteren Person und füllen den Fragebogen aus; gemeinsames Besprechen und Vergleichen der Ergebnisse (UG)

Vorbereitung: Präsentationsfläche für die Schülerergebnisse vorbereiten

4. Stunde

Thema: Spiel und Spielzeuge früher und heute

M 21 (BD) **Die Kinderspiele** / SuS betrachten das Bild von Pieter Bruegel „Die Kinderspiele“ und tauschen sich darüber aus (PA, UG); einzelne Spiele und Spielzeuge werden benannt und nachgespielt (UG)

M 4 (AB) **Wie wurde früher gespielt?** / SuS füllen parallel zur Bildbetrachtung das Arbeitsblatt aus und vergleichen die Spiele früher mit heutigen Pausenspielen (EA, PA)

M 5–M 6 (AB) **Spielzeuge früher und heute** / Die SuS ordnen Spielzeuge den Zeiten zu bzw. lesen einen Text, machen sich über die Materialien Gedanken und vergleichen die Spielzeuge früher mit den heutigen (EA, PA)

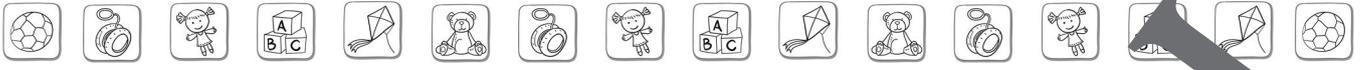
Vorbereitung: geeignetes Präsentationsmedium (mit Möglichkeit zum Zoomen) für M 21 vorbereiten oder Bild (idealerweise in Farbe) für je zwei SuS kopieren

Benötigt: ggf. Spielzeuge und -utensilien als Anschauungsmaterial (z. B. Holzreifen mit Stäben, Brummkreisel, Stelzen, Murmeln)

M 2 Das spiele ich am liebsten – Lieblingsspiele



Aufgabe: Gestalte das Blatt zu deinem Lieblingsspiel.



Mein Lieblingsspiel heißt:

Handwriting practice lines for the title of the favorite game, with a small icon of the chosen game on the left and right.

Ich spiele es mit:

Handwriting practice lines for the names of the people the child plays with, with a small icon of the chosen game on the left and right.

Dazu braucht man:

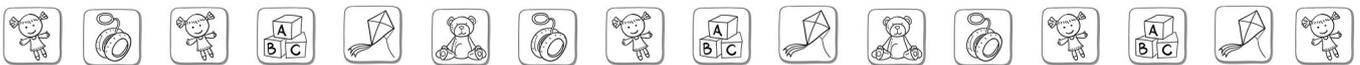
Handwriting practice lines for the materials needed for the game, with a small icon of the chosen game on the left and right.

Ich spiele es gern, weil ...

Handwriting practice lines for the reasons why the child likes the game, with a small icon of the chosen game on the left and right.

Hier habe ich mein Lieblingsspiel gemalt:

A large blank area for drawing the favorite game, with a small icon of the chosen game on the left and right.



VORANSICHT

Spielzeuge früher und heute – Spielzeug zuordnen

M 5



Aufgabe: Welches Spielzeug gehört in welche Zeit? Kreist ein

rot: damit wurde früher gespielt

grün: damit wird heute gespielt

Manche Dinge passen in beide Zeiten.



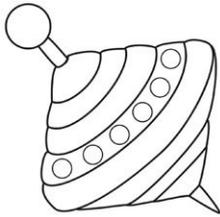
Puppe



Stelzen



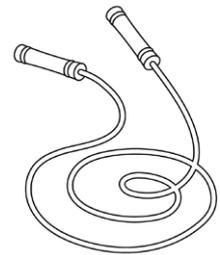
Schaukelpferd



Brummkreisel



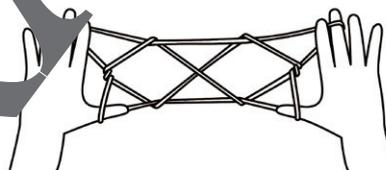
Murmeln



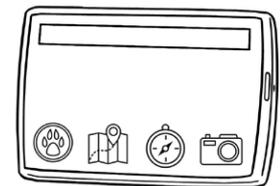
Springseil



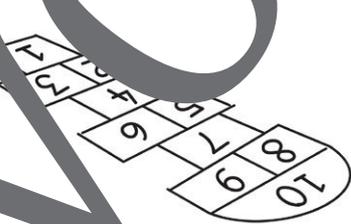
Teddy



Fadenspiel



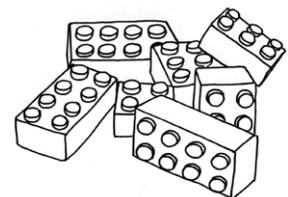
Tablet



Hüpfspiel



Jo-Jo



Bausteine

© RAABE 2020

Bilder: © gettyimages; Puppe: Schenk; Schaukelpferd, Teddy: mubaj; Kreisel: ARNICArt; Murmeln, Tablet, Jo-Jo: ourlifelooklikeballoon; Springsseil: PandaVector; Hüpfspiel: alphas; MN; Hüpfspiel: pijama61

M 8

Spiel 5		Spieler:		drinnen	
Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?		4 oder mehr		draußen	X
Material	Kreide				
Aufbau	Malt mit der Kreide eine Start- und eine Ziellinie auf! Dazwischen liegen etwa 30 Schritte. Ein Kind ist der Fischer und steht hinter der Ziellinie, alle anderen am Start.				
Durchführung	Alle rufen: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Er antwortet zum Beispiel: „10 Meter tief!“ Alle rufen: „Wie kommen wir hinüber?“ Der Fischer entscheidet (zum Beispiel hüpfen, rückwärtslaufen, ...). Alle Kinder laufen los. Der Fischer läuft den Kindern entgegen und klatscht möglichst viele von ihnen ab. Diese Kinder sind in der nächsten Runde auch Fischer. Das Kind, das am Ende übrig bleibt, ist der neue Fischer und Ansager.				

Spiel 6		Spieler:		drinnen	X
Topfschlagen		2 oder mehr		draußen	X
Material	1 alter Kochtopf, 1 Kochlöffel, 1 Schal				
Aufbau	Verbindet einem Kind die Augen mit dem Schal. Versteckt den Topf. Stellt ihn mit dem Boden nach oben auf. Nicht zu weit weg, bitte!				
Durchführung	Dreht der Spieler mit den verbundenen Augen mehrfach. Jeder darf der Spieler auf den Knien herumtutschen und mit dem Kochlöffel schlagen. Er muss seinen Topf zu finden. Die anderen Kinder dürfen Hinweise geben und rufen „warm“ oder „kalt“. Hat der Spieler den Topf gefunden und mit dem Kochlöffel darauf geschlagen, darf ein anderes Kind spielen.				

Ein beliebtes Spiel der Römer – die Rundmühle

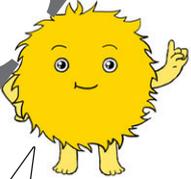
M 17

Vorbereitung:

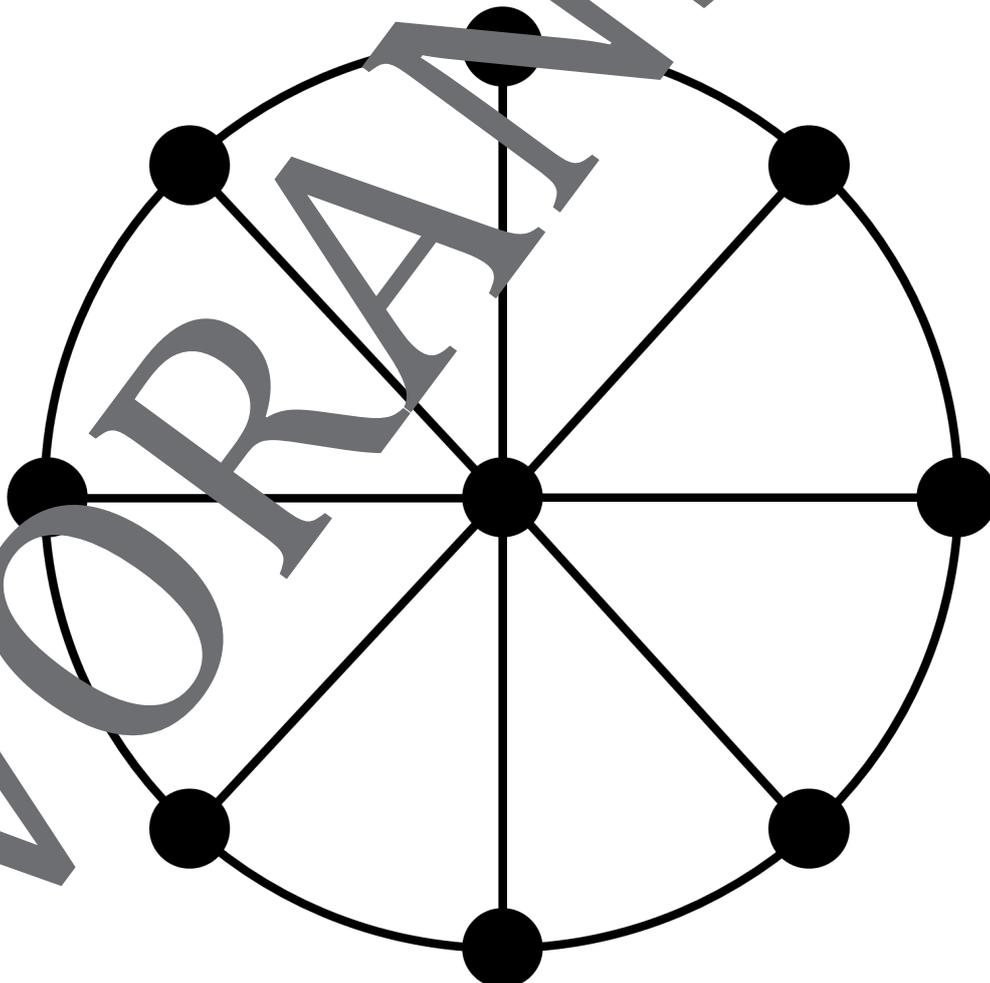
- 2 Spieler
- 6 Spielsteine (je 3 davon in einer Farbe pro Spieler)
- Spielfeld (unten oder selbst aufgemalt)

Spielanleitung:

1. Jeder Spieler bekommt 3 Spielsteine in einer Farbe.
2. Entscheidet, wer beginnt!
3. Setzt abwechselnd die Steine auf die Punkte.
4. Zieht abwechselnd einen Stein auf der Linie entlang auf einen Nachbar-Punkt.
5. Wer 3 Steine in einer Reihe durch die Mitte setzt, gewinnt.



Achtung: Wer keinen Stein verschieben kann, hat verloren!



Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch
SSL-Verschlüsselung

Mehr unter: www.raabe.de