

REFERENT:

Dominik Genkinger



Chinese Jump Rope

Tuju-Forum



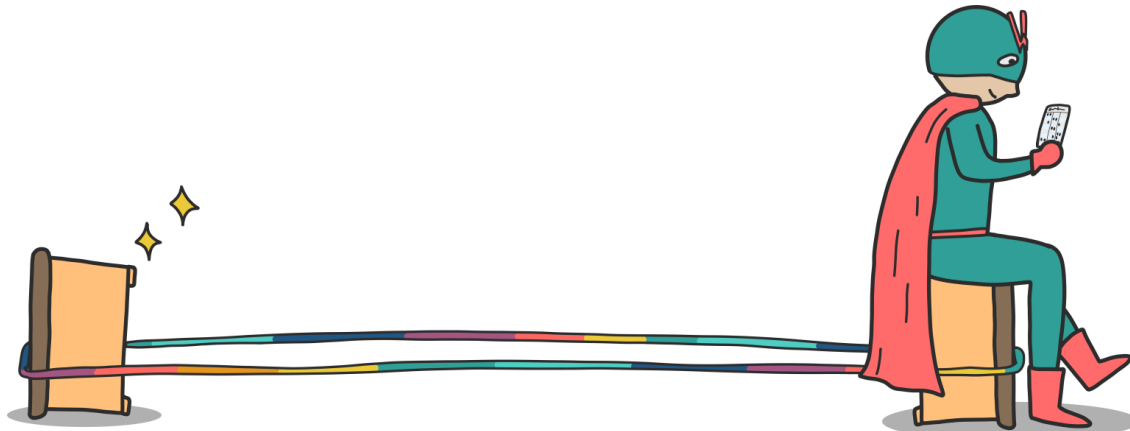
LETZTE SEITE










DOWNLOAD der Präsentation auf wimasu.de/fortbildungen



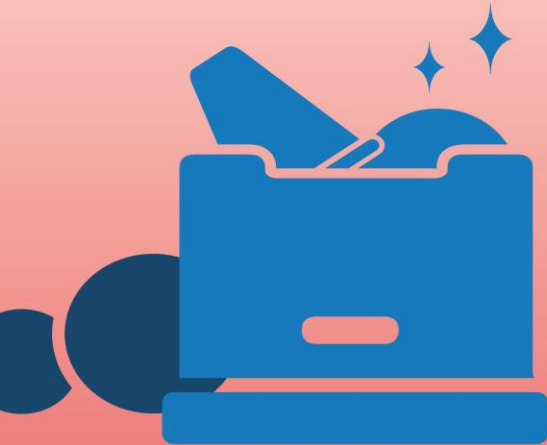
PASSWORT: tuju



ABLAUF DER FORTBILDUNG

-  1. Vorstellung und Einführung
-  2. Reihenziel für den Sportunterricht
-  3. Vorstellung der Unterrichtsreihe
-  4. Durchführung der Unterrichtsreihe
-  5. Konzept von *Time to Play*
-  6. Teams einteilen
-  7. Abschlussbesprechung

VORSTELLUNG UND EINFÜHRUNG



VORSTELLUNG



DOMINIK GENKINGER



Klassenlehrer Grundschule
2. Klasse / Vogelstangschule
Mannheim



Leitung Fachbereich Sport



Familienvater

Einführung



Chinese Jump Rope –
Gummitwist neu entdeckt

Einführung



Schulhof x Sporthalle

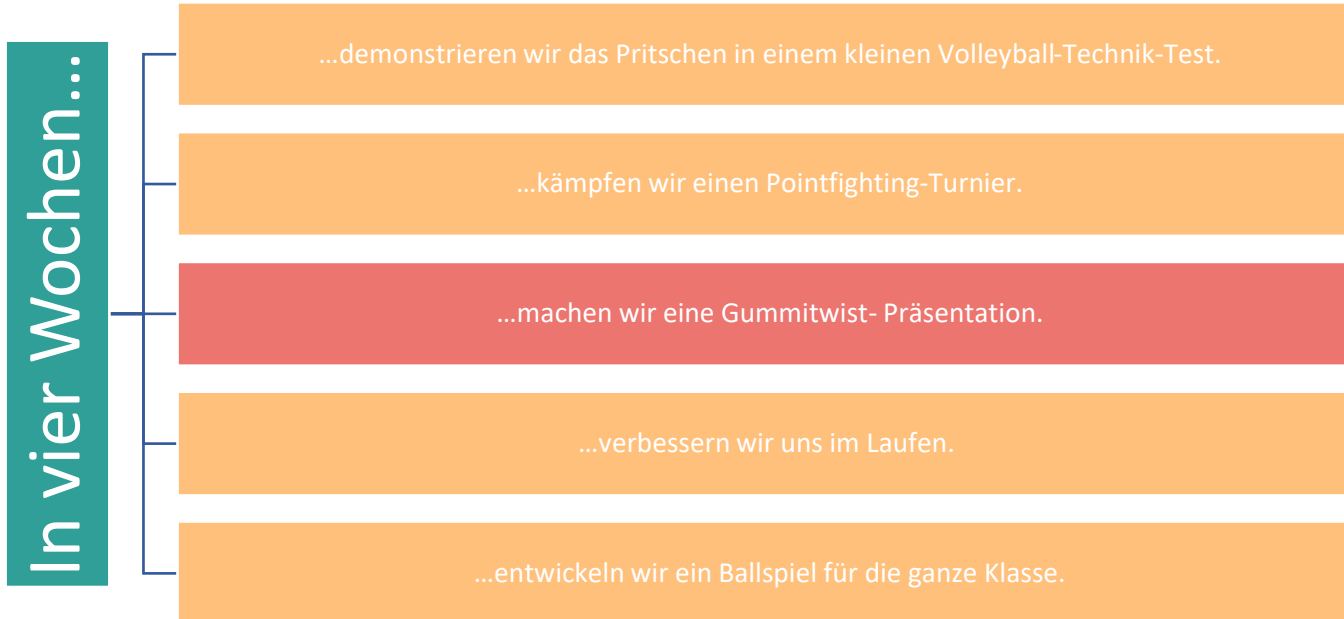
Sprungmuster mit Sprechrhythmen trifft auf das
Entwickeln von synchronen Sprüngen.

Erarbeitung und Präsentation von eigenen Choreografien

Reihenziel für die Einheit „Chinese Jump Rope“



Reihenziel für die Einheit



Vorstellung der Unterrichtsreihe



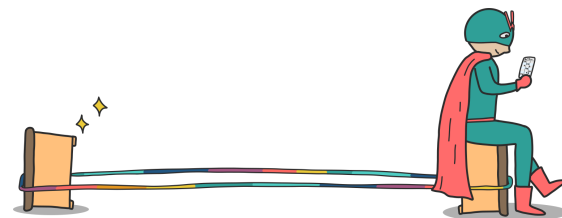
Vorstellung der Unterrichtsreihe

Schwerpunkt

Ausgehend von der **Bewegungskompetenz** hin zur **Sozialkompetenz**
eine Choreografie entwickeln und synchron in Kleingruppen
präsentieren

Kompetenzen

- vielseitig springen (3.1.3)
- Rhythmisch springen (3.1.3)
- Gymnastisch-tänzerische Grundformen zu Musik entwickeln,
ausführen und variieren (3.1.5)



Vorstellung der Unterrichtsreihe

Bewegungskompetenz

Grundsprung erlernen



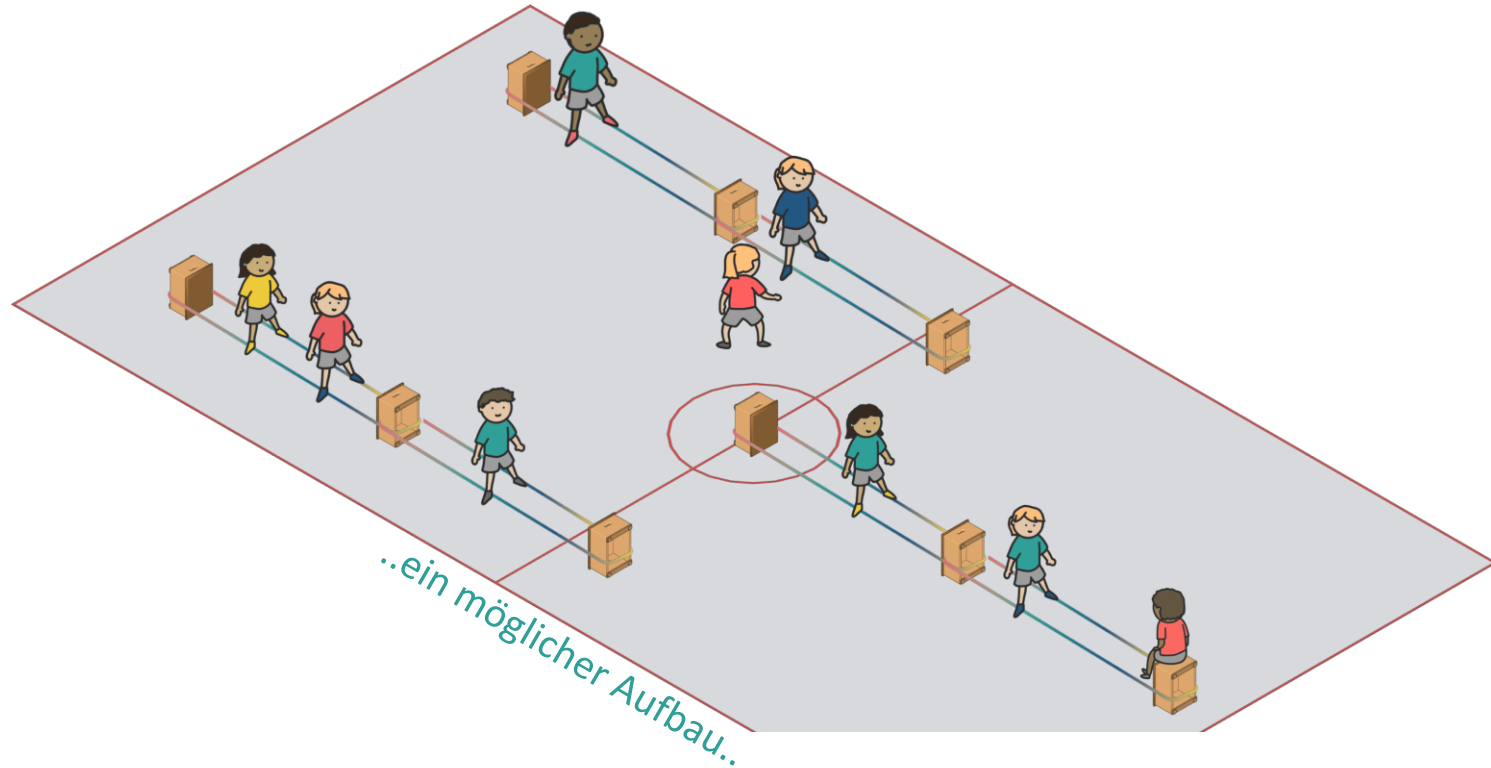
Urteils- und Entscheidungskompetenz

Choreografien bewerten und analysieren

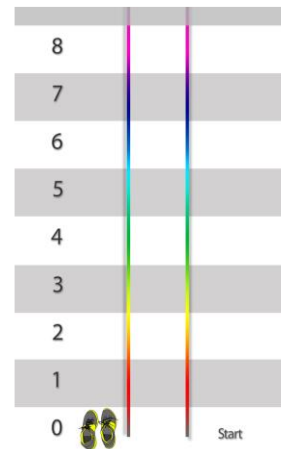
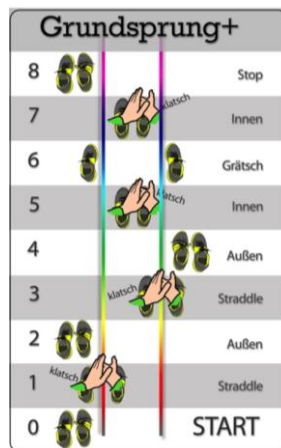
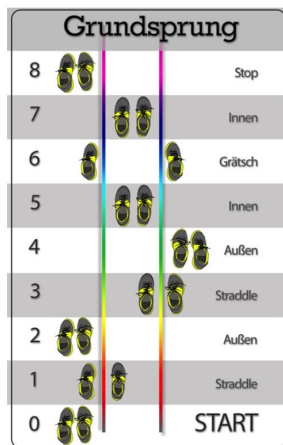
Sozialkompetenz

Choreografien entwickeln

Vorstellung der Unterrichtsreihe



Vorstellung der Unterrichtsreihe



Grundsprung



Grundsprung
+



Eigener
Sprung

Vorstellung der Unterrichtsreihe

Übt alleine mit
Hilfe der
Sprungkarte

Übt zu zweit
synchron

Übt zu viert
synchron

Eigenen Sprung
(8er Folge)
entwickeln

Variationen und
Differenzierungen

Präsentation und
Bewertung

Durchführung der Unterrichtsreihe



Durchführung der Unterrichtsreihe

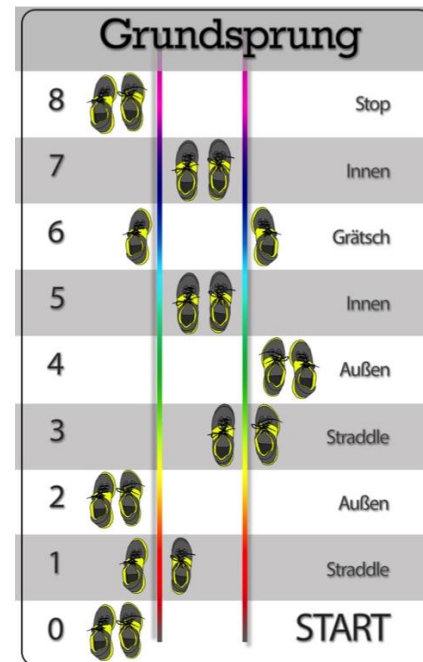
1. Doppelstunde – Erlernen des Grundsprungs

Differenzierungsmöglichkeiten

- Klatschen und bestimmten Zählzeiten
- Synchron zur Musik
- Höhe der Gummis
- Grundsprung +

Strategien in der Gruppe

- Anzählen
- Laut mitzählen
- Sprungrhythmus klatschen
- Tempo verlangsamen
- Visuelle Orientierung durch Vorderperson



Durchführung der Unterrichtsreihe

2. Doppelstunde – Grundsprung im Gruppenrhythmus

Differenzierungsmöglichkeiten

- Mit Grundsprungkarte/ ohne Grundsprungkarte und mit Partner*in
- Kooperative Lernmethode „Bushaltestelle“
- Zu 2, zu 4, zu 8
- Gegenseitige Kontrolle mit Feedback

Variation des Grundsprungs

- | | |
|-------------------------|--|
| - Drehungen | - Sprungseil in der Höhe variieren |
| - Klatschen | - Körperteile auf den Boden bringen |
| - Armbewegung einführen | - Neue Sprungmuster erfinden oder damit den Grundsprung erweitern. |
| - einbeiniges Springen | |



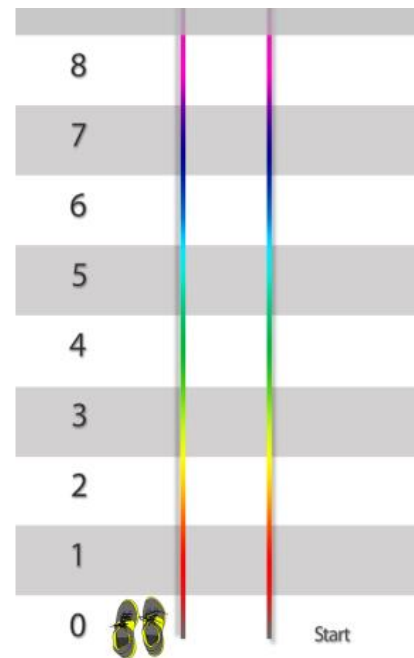
Durchführung der Unterrichtsreihe

3. Doppelstunde – Kriteriengeleitete Erarbeitung einer

Gruppenchoreographie

Differenzierungsmöglichkeiten

- In einer Gruppenarbeit werden Regeln für einen Bewertungsrahmen festgelegt. Mögliche Kriterien können sein:
- Synchron – asynchron
- Grundsprung ist enthalten
- Federnd (Technik)
- Rhythmisch
- Positionswechsel der Springenden



Durchführung der Unterrichtsreihe

4. Doppelstunde – Präsentation und

Bewertung der Gruppenchoreografien

Bewertungsmethode



Die Gruppen können 1-5 Punkte pro Kriterium vergeben. Zunächst denken die Schüler selbst über eine Bewertung nach. Diese werden dann innerhalb der Gruppe veröffentlicht. Dabei rufen die Schüler „Schnick, Schnack, Schnuck“ und zeigen ihre Punktzahl per Anzahl der Finger. Anschließend wird über die vergebenen Punkte diskutiert und sich auf eine Punktzahl geeinigt. Der Vorteil der Methode liegt darin, dass zunächst ohne gegenseitiges beeinflussen individuell bewertet wird.

CHINESE JUMP ROPE

BEWERTUNGSBOGEN



GRUPPE:

Nutzt bitte für jede bewertete Gruppe eine Zeile. Notiert darin die Bewertung der beiden Kriterien und deren Summe.

Es können maximal 5 Punkte pro Kriterium vergeben werden.

	GRUPPE	KRITERIUM 1 SYNCHRONITÄT	KRITERIUM 2 GESAMTEINDRUCK	SUMME
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

Durchführung der Unterrichtsreihe

Alternative Bewertung mittels Videoanalyse

1. Das Tablet als Analyse- und Feedbackmedium in Gruppenchoreografien
2. Das Tablet als Dokumentationsmedium zur Leistungsbewertung





KONZEPT VON TIME TO PLAY

Ein offener, bewegungsintensiver und selbstgesteuerter Unterrichtseinstieg in
deine Sportstunden, der nicht langweilig wird.

UMFRAGE

WIE BEGINNST DU DEINE SPORTSTUNDE?



KONZEPT VON TIME TO PLAY

BEWEGUNGSZEIT VS. BEWEGUNGSLEARNZEIT

BEWEGUNGSZEIT ist im Allgemeinen die Zeit, in der sich die Schüler:innen im Unterricht bewegen.

BEWEGUNGSLEARNZEIT ist die Zeit, die von Schüler:innen **aktiv für ein themengebundenen Lernen und Bewegungen** im Sportunterricht aufgewendet wird.

4 PHASEN VON TIME TO PLAY



1. PHASE VON TIME TO PLAY

1

Umziehen und
vorbereiten



- Sind meine **Sportschuhe** fest zugeschnürt?
- Habe ich meine **Wertsachen** abgelegt oder in die Schmuckkiste gebracht?
- Habe ich meine **Haare** zusammengebunden?

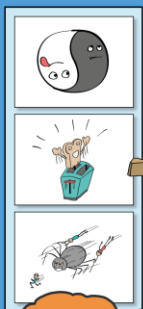
EXKURS UMKLEIDEKABINE

- Päckchen in der Umkleidekabine
- Lehrkraft holt die Kinder ab – Zeit für die Lehrkraft
- Letztes Kind gibt eine kurze Meldung an die Lehrkraft

2. PHASE VON TIME TO PLAY

2

Blick auf
das Plakat



Sukzessive Einführung in den ersten Sportstunden

ZIELE

- Spiele selbstständig aussuchen können
- Spiele in Gang setzen können
- Spiele aufrecht erhalten können
- Spiele selbstständig spielen können
- Spiele selbstständig differenzieren können
- Aufbau eines kleinen Spielerepertoires

3. PHASE VON TIME TO PLAY

3

TIME TO PLAY!



- Schiedsrichter:in einsetzen
- Individuelle Tipps für Kinder
- Beobachtung Grob- und Feinmotorik
- Unauffällig „organisatorische Zeitfresser“ erledigen
(ohne Bewegungszeitverlust)

4. PHASE VON TIME TO PLAY

4

Gemeinsamer
Unterrichtsbeginn



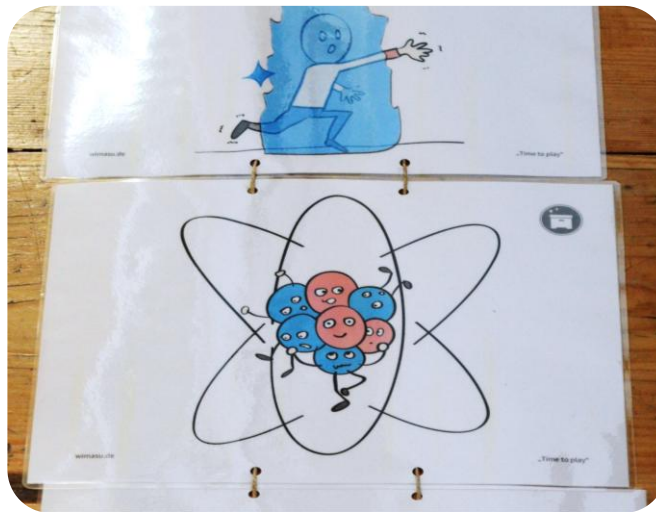
- Situativ entscheiden, wann der offene Beginn beendet wird
- Stehen größere Gerätaufbauten oder Themen an, wird *Time to Play* kurz gehalten (**ACHTUNG: Materialeinsatz**)
- Spielefundus kann verändert und jederzeit erweitert werden
- **REFLEXION AM ENDE DES SPIELS:**
Auf tretende Probleme, Regeländerungen, Stimmungsbild

TIPPS FÜR DIE ERSTELLUNG DES EIGENEN POSTERS/MAPPE

HEFTRINGE



SCHNUR

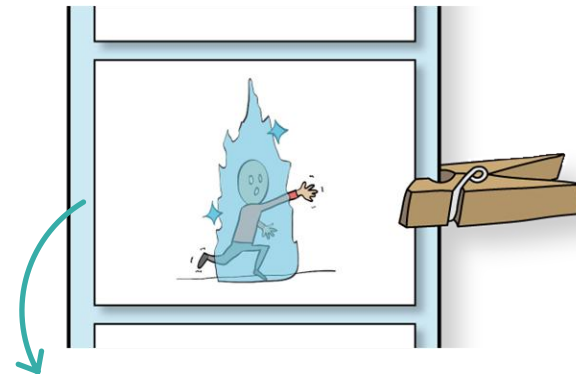


FOTOTASCHEN



EIN IDEALTYPISCHER ABLAUF EINER SPORTSTUNDE

- Kinder warten in der Umkleidekabine an ihren Plätzen
- Lehrkraft holt die Kinder ab (Umkleidecheck)
- Kind markiert mit der Klammer das Spiel
- Kinder fordern Material von Lehrkraft, bestimmen die Spieler:innenrollen und starten das Spiel
- Trödelnde Kinder orientieren sich am Plakat und spielen direkt mit
- Letztes Kind gibt der Lehrkraft Bescheid
- Sportstunde beginnt mit einem akustischen Signal



Mit einem Parteiband gekennzeichnete Fänger:innen versuchen, möglichst viele Kinder zu fangen. Diese erstarren in der Bewegung sofort zu Eiszapfen und müssen in der Bewegung auf der Stelle stehen bleiben. Durch sanftes Reiben auf Rücken und Bauch oder an den Schultern (oder einer kleinen Umarmung) können die Eiszapfen aufgetaut werden und wieder am Spiel teilnehmen.

Teams einteilen



Teams bilden im Sportunterricht

Lasst die Kinder Teams nicht wählen!
Nein, auch nicht, wenn sie es wollen!



Abwendung von sportlichen Aktivitäten
aufgrund von im Schulsport negativen
Erfahrungen

Teams bilden im Sportunterricht

Eine positive Grundstimmung als Voraussetzung für Gewinnen und Verlieren schaffen

- Das Gegeneinander muss in einer Atmosphäre des Miteinanders kultiviert werden.
- Das Gewinnen darf nicht als Machtdemonstration über die Verlierenden empfunden werden.
- Die Freude am gelungenen Spiel steht im Vordergrund und das geht nur mit fairen Teams.

Teams bilden im Sportunterricht

Voraussetzung für Spannung und Attraktivität im Wettspiel sind **von der Spielstärke vergleichbare Teams**



- Tendenzieller **Gruppenausschluss von leistungsschwächeren Kindern**
- Tendenzielle Gruppenbildung von sportstarken Kindern
- Teameinteilung durch Lehrkraft als möglicher **Konfliktauslöser** (Kinder – Kinder/Lehrkraft)
→ innerer Konflikt zu persönlichen Motiven
- **Ausgrenzungsprozesse und Boykott** des Spiels durch lustlosen Verhalten
- **Negative Persönlichkeitsentwicklung** durch Ausgrenzung möglich

GRUPPEN UND TEAMS BILDEN

Mechanismen der Teameinteilung

- Die Lehrkraft und/ oder die Kinder bilden **produktive Teams**
- Der Zufall bildet **schnelle Teams** (Spielkarten, vierfarbige Bonbons, Apps z.B. Teamshake)
- Irgendwelche (fancy) **Kriterien bilden Teams** (Shirtfarbe, etc.)
- <https://wimasu.de/teams-bilden-im-sportunterricht/>



GRUPPEN UND TEAMS BILDEN



Teams per App



Spielkarten-glück



Gemeinsamer Geburtstag



Chaos



Abzählen



Kleider-farbe



Jungen gegen Mädchen



Geburtstag



In Reihe aufstellen



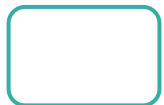
Groß und Klein, alt und jung



Freund:innen spielen gegeneinander



Hausaufgabe



Namen-kärtchen



Ein Kind teilt ein, ein Kind wählt aus



Freund:innen spielen heute gemeinsam



Handicap-Karten

VIELEN DANK FÜR EURE AUFMERKSAMKEIT!



EINLADUNG ZU
WIMASU.de



LETZTE SEITE



DOWNLOAD der Präsentation auf wimasu.de/fortbildungen

PASSWORT: tuju

