



Förderung der Aufmerksamkeit

Bekannte Spiele für draußen und drinnen

Vorbemerkungen/Ziele

Aufmerksamkeit ist die Basis des Lernens! Die Aufmerksamkeit ist in vielen Alltagssituationen ein zentrales Mittel des Kompetenzerwerbs, Wechsel von Aktivitäten und die Voraussetzung für Fertigkeiten und Kenntnisse. Durch ein ausreichendes Aufmerksamkeitspotential können Kinder länger bei einer Sache bleiben. Folglich erscheinen sie ausgeruhter, motivierter und nehmen Herausforderungen an. Außerdem reagieren sie angemessener in sozialen Bezügen. Weil sich das Aufmerksamkeitsniveau aus verschiedenen Komponenten zusammensetzt, ist es notwendig, auch die verschiedenen Bereiche der Aufmerksamkeit zu fördern (Schwerpunkte I bis IV). Die Aufmerksamkeit ist in Bewegungs-, Spiel- und Sportsituationen ein zentrales Mittel, um ausreichende Körper-Ich-, materiale, räumliche und soziale Kompetenzen erwerben zu können.

Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG (10 Minuten)

● Bewegungsbedürfnis ausleben

Beim Betreten der Sporthalle dürfen die Kinder durch freies Laufen ihr Bewegungsbedürfnis ausleben, da im weiteren Verlauf der Stunde viele gelenkte Bewegungsmöglichkeiten angeboten werden.

● Einstieg in das Stundenthema

⊙ Sitzkreis

Mit den Kindern erfolgt ein Gespräch über bekannte Alltagsspiele, die die Kinder drinnen und draußen spielen können.

SCHWERPUNKT (30 Minuten)

Zwischen den Schwerpunkten bietet sich als Übergang zur nächsten Phase immer an, Zeit zur Reflexion zu geben.

● „Verkehrspolizist“

- ⊙ Es werden vier Gruppen gebildet, die in den Ecken eines quadratischen Raumes stehen. Die Übungsleitung (ÜL) ist der „Polizist“, der in der Mitte steht. Wenn sie die Arme ausbreitet, ist dies ein Signal für die Gruppen, ihre Ecke zu verlassen und in die jeweilige Ecke zu laufen, die durch die andere Gruppe frei wird.



● „Rot und Grün“

- ⊙ Zwei Teams „Rot“ und „Grün“ stehen sich in der Raummitte durch eine Zone getrennt (2 m) gegenüber. Wenn die ÜL „rot“ ruft, versucht das Team „rot“, die Flüchtenden der Mannschaft „grün“ zu fangen. Diese versucht, eine rettende Linie zu erreichen.

Rahmenbedingungen

Zeit:

60 Minuten

Teilnehmer/innen (TN):

10 – 20 Kinder im Alter von 8 – 10 Jahren

Material:

Musik, evtl. Matten für den Schwerpunktabschluss

Ort:

Sporthalle

Autor:
Dr. Klaus Balster

Absichten und Hinweise

- ⊙ Die Kinder sollen sich nach eigenen Bewegungsvorstellungen bewegen.

- ⊙ Hinführung zum Stundenthema

- ⊙ Schwerpunkt I: Die Kinder sollen im Spiel nach vorherigem Hinweisreiz reagieren (Förderung der Aufmerksamkeitsaktivierung).

- ✔ Weiteres mögliches Spiel: Ochs am Berg

- ⊙ Schwerpunkt I: Die Kinder sollen im Spiel ohne vorherigen Hinweisreiz reagieren (Förderung der Aufmerksamkeitsaktivierung).

**Bewegungs-
erziehung**
10.2011

Stundenverlauf und Inhalte

● „Komm mit – Lauf weg“

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind läuft außen herum. Es sucht sich ein Kind aus, das auf dem Rücken berührt wird und ruft „Komm mit! oder „Lauf weg!“. Das berührte Kind folgt entweder oder läuft in entgegengesetzter Richtung zum freigewordenen Platz. Wer dort zuletzt ankommt, muss weiter laufen.

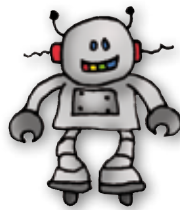
● „Atomspiel“

Die Kinder laufen zur Musik durch den Raum.

Bei Musikstopp ruft die ÜL eine Zahl; entsprechend der genannten Zahl finden sich die Kinder zusammen.

● „Roboter“

Partnerweise. Ein Kind ist der Roboter, der von dem anderen Kind gesteuert wird. Z. B. Rücken antippen bedeutet, der Roboter geht vorwärts, rechte Schulter antippen, eine Vierteldrehung nach rechts.



● „Schlangenkopffangen“

Die Kinder jedes Teams (Schlange) stehen hintereinander und halten sich an den Schultern ihrer Vorderleute fest. Jede Schlange versucht nun, mit ihrem Kopf (erstes Kind) zu fangen, ohne selbst gefangen zu werden. Zerreißt die Schlange oder wird ihr Schwanzende abgeschlagen, hat die andere Mannschaft gewonnen.

Zwei Teams (ca. 5 – 7 Kinder)
Die Kinder jedes Teams (Schlange) stehen hintereinander und halten sich an den Schultern ihrer Vorderleute fest. Jede Schlange versucht nun, mit ihrem Kopf (erstes Kind) zu fangen, ohne selbst gefangen zu werden. Zerreißt die Schlange oder wird ihr Schwanzende abgeschlagen, hat die andere Mannschaft gewonnen.

● „Fahrzeugspiel“

Die Kinder spielen Autos, die sich in verschiedenen Geschwindigkeiten bewegen. Auf Zuruf „erster Gang“, „zweiter Gang“ etc. erfolgt eine Anpassung an die Geschwindigkeit.

● „Hundehütte“

Doppelter Innenstirnkreis (zwei Kreise mit dem Gesicht zur Mitte); im äußeren Kreis befinden sich mehr Kinder. Kinder im inneren Kreis stehen mit gegrätschten Füßen (Seitgrätschstand) und bilden so eine Hundehütte. Die Kinder im äußeren Kreis laufen in beliebiger Richtung um den Innenkreis und kriechen bei einem Signal der ÜL (z. B. Klatschen) in eine Hundehütte. Die Kinder, die keine Hundehütte gefunden haben, laufen weiter; dazu kommen die Kinder, die zuletzt die Hundehütte bildeten.

Absichten und Hinweise

⊙ Weiteres Spiel zum Schwerpunkt I

Illustratorin:
Claudia Richter

⊙ Schwerpunkt II: Die Kinder sollen im Spiel schnell und zuverlässig auf wichtige Reize reagieren (selektive Aufmerksamkeit).

⊙ Weiteres Spiel zum Schwerpunkt II

⊙ Schwerpunkt III: Die Kinder sollen im Spiel zwei Aufgaben gleichzeitig bewältigen (geteilte Aufmerksamkeit).

✔ Weiteres Spiel: Schattenlaufen

⊙ Schwerpunkt IV: Die Kinder sollen im Spiel gleichmäßig über einen längeren Zeitraum den Aktivierungsgrad beibehalten (Daueraufmerksamkeit).

⊙ Weiteres Spiel zum Schwerpunkt IV



⊙ Die Kinder sollen in einer Entspannungsphase den Nutzen der Ruhe erfahren.

SCHWERPUNKTABSCHLUSS (10 Minuten)

● „Sonne und Regen“

Partnerweise (Partner/in selbst wählen)

Ein Kind sitzt auf dem Boden, das andere kniet dahinter. Das dahinter kniende Kind legt seine Hände auf den Rücken, nicht auf die Wirbelsäule des sitzenden Kindes.

Die ÜL erzählt eine kurze Geschichte und das kniende Kind überträgt die Symbolik auf das sitzende Kind, z. B. „die Sonne scheint“ = Hände liegen rechts und links neben der Wirbelsäule.



AUSKLANG (10 Minuten)

● Stundenreflexion

Die Kinder treffen sich zum Abschluss im Sitzkreis. Sie tauschen ihre Erfahrungen aus und äußern Vorstellungen zur Weiterarbeit.

● = Inhalt, ⊙ = Organisation, ⊕ = Absicht, ✔ = Hinweis

⊙ Die Kinder sollen ihre Erfahrungen und Vorstellungen äußern und ggf. auf ihren Lebensalltag übertragen („Wie spielen wir zu Hause?“).

Redaktion:
Ellen Beckers