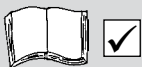


Resümee der Stunde



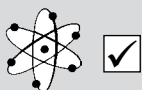
Lerntypen:

Körper-Lerntyp, Wörter-Lerntyp, Ich-Lerntyp



Denkfähigkeiten:

Kritisches Denken, Reflexion



Motorische Fähigkeiten:

Beweglichkeit



Material:

-

Ausgangsposition:

Die ganze Klasse, Gruppen oder die Schüler einzeln



So geht es:

1. Am Ende einer Stunde sollen sich die Schüler eine Bewegung ausdenken, mit der sie den Inhalt dieser Stunde ohne Worte zusammenfassen sollen. Wenn das Thema der Stunde beispielsweise gesunde Ernährung war, dann könnten die Schüler gestisch darstellen, wie sie in einen Apfel beißen, den sie in der Hand halten. Haben die Kinder eine neue Variation des Fangens gelernt, so könnten sie auf der Stelle laufen und die Bewegung des Abschlagens imitieren.



2. Fordern Sie einen Schüler auf, seine Bewegung vorzuführen. Ein anderer soll beschreiben, was der erste gerade darstellt.



3. Die Schüler überlegen und begründen, welche Zusammenfassung das Unterrichtsthema am besten wiedergibt.



4. Anhand der Darbietungen der Schüler können Sie den Inhalt der Stunde wiederholen und zusammenfassen.

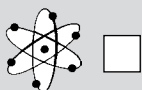
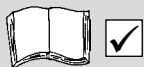
Variationen:

Der pantomimischen Zusammenfassung kann sich eine Aussage über die Stunde anschließen:

„Die heutige Stunde war ...“/„Heute hat mir besonders gefallen, dass ...“
etc. Alternativ können die Schüler diese Aussage auch in eine Bewegung umsetzen.



Hexe, Hexe, was hast du gekocht?



Lerntypen:

Wörter-Lerntyp, Körper-Lerntyp, Menschen-Lerntyp

Denkfähigkeiten:

Erwerb von Kenntnissen

Motorische Fähigkeiten:

Beweglichkeit, Reaktionsfähigkeit, Schnelligkeit

Material:

–

Ausgangsposition:

Dieses Spiel ist eine Variante des beliebten Spiels „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Sie spielen es mit den Schülern am besten in der Turnhalle oder auf dem Schulhof. Ein Schüler wird als Hexe bestimmt. Er steht den anderen Schülern in einem gewissen Abstand gegenüber, und tut so, als ob er in einem großen Topf rührt.

So geht es:

1. Die Schülergruppe fragt die Hexe im Chor: „Hexe, Hexe, was hast du gekocht?“ Die Hexe denkt sich ein Gericht aus, und ruft es den Schülern zu.
2. Die Schüler überlegen sich, wie viele Silben der Name des Gerichtes hat, und dürfen die entsprechende Anzahl an Schritten auf die Hexe zugehen.

Beispiel:

Die Hexe nennt das Gericht „Bohnensuppe“.
Da dieses Wort vier Silben hat (Boh-nen-sup-pe), dürfen die Schüler vier Schritte nach vorne gehen.

3. Wer es schafft, als Erster die Hexe zu erreichen, übernimmt die Hexenrolle.
4. Nennt die Hexe etwas, das gar nicht essbar ist, z.B. ein Gummihuhn oder Handschuhe, so müssen die Schüler so schnell wie möglich zu ihrem Ausgangspunkt zurückrennen, denn die Hexe versucht, sie zu fangen. Wer gefangen wird, geht mit in die Hexenküche und ist nun ebenfalls Hexe.



Hinweise:

- ✓ Die Schüler können zunächst verschiedene Gerichte nennen, die man kochen kann, damit die Hexe genügend Ideen hat.
- ✓ Viele Schüler haben große Schwierigkeiten, Wörter in Silben zu trennen. Je nach Fähigkeiten der Schüler ist es sinnvoll, zunächst Wörter in Silben klatschen zu lassen. Die Schüler können dies auch während des Spiels tun oder bei den Schritten laut die Silben mitsprechen.

Variationen:

- ✓ Die Schüler überlegen sich wieder, aus wie vielen Silben das von der Hexe genannte Wort besteht. Hat es eine ungerade Silbenanzahl, so gehen sie drei Schritte nach vorne, bei einer geraden Anzahl vier Schritte.
- ✓ Die Hexe nennt immer nur eine Zutat, z.B. Tomaten. Jeder Lebensmittel-sorten wird vorab eine Zahl zugeordnet. Bei einer Gemüsesorte dürfen die Schüler beispielsweise drei Schritte nach vorne gehen, bei einem Gewürz einen Schritt usw.