

Lektion

Thema: Chaosspiel

Schulstufe: Sekundarstufe

Ort: Sporthalle

Ziel: Wissensüberprüfung kombiniert mit Bewegung

Zeit	Phase	Thema	Inhalt / Organisation	Material	Bemerkungen
10'	Hausaufgabe	Das gesunde Mass an Bewegung	Warum ist die Bewegung so wichtig für mich? Und wie viel sollte ich mich täglich bewegen? Habe ich das erreicht? (Bewegungsprotokoll)	Bewegungspyramide Hausaufgabe Bewegungsprotokoll	
10'	Aufwärmen	Kommando „Energie“	Der SL ist „Kommandeur“ und alle TN der Gruppe müssen seine Kommandos befolgen. Die „Kommandorallye“ startet, indem der Kommandeur laut „Kommando laufen“ ruft. Der Kommandeur kann nun vielfältige Kommandos in Form von Nahrungsmitteln aussprechen (z.B. „Kommando Nudel“). Die TN sollen nun ihre Bewegungsform dem Energiegehalt des genannten Lebensmittels anpassen. Bei Wasser bewegen sich alle in superlangsamer Zeitlupe, bei Schokolade wird superschnell durch den Raum gelaufen oder wild getanz. Wer eine Bewegungsform wechselt, obwohl der Kommandeur nicht das Wort „Kommando“ gesagt hat (sondern z.B. nur Pommes), wird zum neuen Kommandeur.		Die TN sollten den Energiegehalt verschiedener Nahrungsmittel grob kennen.
50'	Hauptteil	Chaosspiel	<p>Vorbereitung: Die TN werden in Gruppen mit 2 - 4 Spielern aufgeteilt. 60 Fragen (Thematik: Bewegung und Ernährung) und Übungsaufgaben werden jeweils durchnummeriert, ausgedruckt und in der Halle durcheinander befestigt. Stationen für die Übungsaufgaben in der Halle verteilt vorbereiten und Parcours aufbauen. An einer zentralen Stelle steht der Tisch des SL. Auf dem Tisch ist auf einem „Spielbrett“ eine Zahlenreihe von 1 bis 60 aufgezeichnet, auf welchem sich für jede Gruppe jeweils eine Spielfigur befindet.</p> <p>Durchführung: Für jede Gruppe ist der Ablauf gleich, so dass alle Gruppen gleichzeitig folgende Aufgabe haben: Ein TN einer Gruppe würfelt mit dem eigenen Würfel. Der Spielstein wird auf die gewürfelte Zahl gesetzt. Die Gruppe muss nun die Zahl suchen, die Frage lesen (Zettel hängen lassen) zurück zum SL laufen und dort die Frage beantworten bzw. die Übungsaufgabe absolvieren. Nach erfüllen der Aufgabe darf wieder gewürfelt werden. Wird die Aufgabe nicht erfüllt, so wird der Spielstein wieder um die gewürfelte Augenzahl zurückgesetzt. Sieger ist die Gruppe, welche zuerst Frage 60 übersprungen hat.</p>	<p>Tisch für SL Würfel pro Gruppe Material für Parcours Spielbrett Spielstein pro Gruppe 60 Aufgabenzettel Kontrollliste für SL</p> <p>Material für die versch. Übungsaufgaben (Nr.):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Matte (1) - Papier und Stifte (2, 36, 58) - Matten (3) - Springseile (14) - Luftballone (29) 	<p>Durch klare Aufgabenverteilung durch den SL die Kinder mit in die Vorbereitung und das Aufbauen des Parcours einbinden.</p> <p>Parcours nicht zu anspruchsvoll. Diese Übungsaufgabe muss während des Spiels oft absolviert werden.</p> <p>Durch die Kombination aus Würfelspiel und Frage-Antwort wird der Sieg einer Mannschaft sowohl durch Glück als auch durch Wissen oder Können bestimmt.</p>
5'	Ausklang	Feedback	Feedbackrunde zum Chaosspiel. Was war schwierig? Welche Aufgabe war die beste? Konntet ihr die Aufgaben ohne grosse Schwierigkeiten lösen? Sind noch Fragen offen?		