

Das Fach Deutsch im Sportunterricht – Bewegungsspiele mit fächerübergreifendem Ansatz

Christian Gustedt und Josi Skeide



Im Sportunterricht der Grundschule lässt sich Sprache wunderbar nutzen, um sie mit Bewegung zu verbinden: Beim Spielen können die Schülerinnen und Schüler zum Beispiel Wörter oder kurze Sätze bilden, ihre Lesefähigkeit verbessern und kreative Bewegungsaufgaben sprachlich verknüpfen. In dieser Unterrichtseinheit werden Spielformen mit übergreifenden Ansätzen zum Fach Deutsch vorgestellt, die flexibel eingesetzt werden können.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	1 bis 4
Dauer:	ca. 6 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Kooperieren und Wettfeiern; Spielfähigkeit entwickeln und Spielregeln einhalten; Sprache hören und anwenden
Thematische Bereiche:	Laufspiele, Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Wortbildung, Grammatik, Sprachbewusstsein
Medien:	Spielbeschreibungen
Fächerübergreifend:	Deutschunterricht, Sprachförderung

Auf einen Blick

Legende:

L: Lehrkraft; SuS: Schülerinnen und Schüler



Variation/Differenzierung



Hinweis/Tipp



Gespräch/Impuls

1./2. Stunde

Thema: Sprache in Bewegung – Wörter hören und sprechen

Vorbereitung: Für jedes Kind eine Buchstaben-/Wortkarte beschriften.

Aufwärmen: „Silbenklatschen“: Die SuS laufen zu Musik frei durch den Raum. Bei Musikstopp ruft L ein bestimmtes Wort (z. B. „laufen“, „Fledermaus“ usw.). Die SuS sollen dann möglichst schnell die richtige Silbenanzahl des jeweiligen Wortes klatschen.

Variationen:

- Die SuS stampfen die Silbenanzahl mit den Füßen.
- Die SuS finden sich den Silbenanzahlen entsprechend in Gruppen zusammen.

Hauptteil: Die SuS führen die verschiedenen Spiele durch.

M 1 Obstsalat

M 2 Inselfsuche

M 3 Ball-Wortkette

M 4 Laut-Rallye

Abschluss: „Mein rechter Platz ist leer“: Die SuS stehen im Kreis und halten jeweils eine Buchstaben- oder Wortkarte vor sich. Ein Platz im Kreis bleibt frei. Das Kind links von der Lücke beginnt mit: „Mein rechter, rechter Platz ist leer. Ich wünsche mir das große/kleine M/m / das Wort ‚Schule‘ her.“ Das Kind mit der entsprechenden Karte läuft zum freien Platz. Usw.

Benötigt: verschiedenfarbige Reifen, Hütchen, Bälle, ABC-Bälle, Seile, Pappaufsteller, Buchstaben-/Wortkarten, Musikanlage + Musik

3./4. Stunde

Thema: Spielformen zu Buchstaben und Wörtern

Vorbereitung: Einige ausgewählte Buchstabenkarten aus Stunde 1/2 bereitlegen.

Aufwärmen: „Bewegungs-ABC“: Zu Beginn werden den ausgewählten Buchstaben bestimmte Bewegungen zugewiesen, z. B.: A = Jumping Jacks, I = Hockstrecksprünge, O = Crunches. Die SuS laufen zu Musik frei durch den Raum. Bei Musikstopp zeigt L eine Buchstabenkarte. Die SuS sollen nun die entsprechende Bewegung zum Buchstaben machen.

Hauptteil: Die SuS führen die verschiedenen Spiele durch.

Obstsalat

M 1

Benötigtes Material: mehrere verschiedenfarbige Reifen, ggf. 1 Ball pro Kind

Organisation: Die Reifen werden in der Halle ausgelegt. Jede Farbe steht für eine Obstsorte (z. B. Gelb = Banane, Rot = Apfel, Grün = Kiwi, Blau = Heidelbeere). Die Festlegung der Farben wird vorab mit den SuS besprochen, anschließend verteilen sie sich frei im Raum.

Beschreibung: Die Spielleitung erzählt eine kurze Geschichte, in der die Obstsorten vorkommen. Sobald eine Obstsorte genannt wird, versuchen die SuS, möglichst schnell einen Reifen mit der entsprechenden Farbe zu finden. Sie stellen sich mit einem Fuß auf den Rand des Reifens. Wird das Wort „Obstsalat“ genannt, dürfen sich die SuS einen beliebigen Reifen aussuchen und dranstellen.



Sicherheitshinweis: Die SuS müssen aufeinander Acht geben, damit es zu keinen Zusammenstößen kommt.



Variationen:

- Die Fortbewegungsart wird variiert (z. B. Rückwärts-/Hopserlauf usw.).
- Die SuS führen/prellen einen Ball während des Laufens.
- Differenzierung:
 - a) Klassen 1/2: Es wird eine einfache und kurze Geschichte mit nur einer Obstsorte der jeweiligen Farbe erzählt.
 - b) Klassen 3/4: Es wird eine längere Geschichte mit mehreren Obstsorten zu einer Farbe (z. B. Rot = Erdbeere und Kirsche) erzählt.

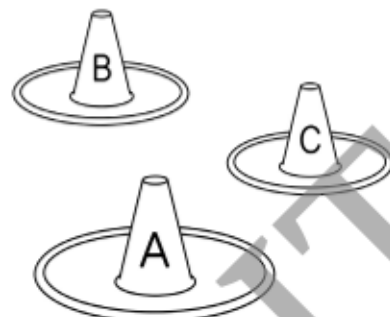
In Anlehnung an: Beckmann, H. und Probst, A.: Sport fachfremd unterrichten, 2023. Abb.: © RAABE

Inselsuche

M 2

Benötigtes Material: Reifen, Hütchen (mit Buchstaben-Zettel versehen), Musikanlage + Musik

Organisation: Es wird ein Spielfeld (20 x 20 Meter) markiert. Die Reifen werden im Feld verteilt und in jedem Reifen wird ein Hütchen mit einem Buchstaben platziert. Pro Buchstabe gibt es mehrere Reifen im Spielfeld.



Beschreibung: Die SuS laufen zu Musik frei im Spielfeld umher. Bei Musikstopp nennt die Spielleitung ein Wort (z. B. „Ball“). Die SuS laufen zum Reifen mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben und stellen einen Fuß auf den Rand. Danach startet die Musik erneut und die SuS laufen wieder umher.



Hinweis: Da es jeweils mehrere Reifen mit demselben Buchstaben gibt, sollte es kein Gerangel an den Reifen geben – die SuS müssen sich ggf. absprechen und kooperieren.



Variationen:

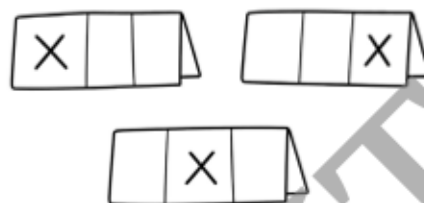
- Die Fortbewegungsart wird verändert (z. B. Rückwärts-/Hopserlauf usw.).
- Wenn alle SuS an einem Reifen stehen, wird gemeinsam die Silbenanzahl des jeweiligen Wortes geklatscht.
- Differenzierung:
 - a) Klassen 1/2: Kurze, einfache Wörter nennen.
 - b) Klassen 3/4: Komplexere Wörter nennen. (Die Hütchen in den Reifen können auch mit Kategorien, z. B. Tierart, Obst-/Gemüsesorte, Wortart usw. versehen werden und die Spielleitung nennt entsprechende Wörter.)

Laut-Rallye

M 4

Benötigtes Material: 6 farbige Seile, Pappaufsteller mit Markierungen; ggf. 1 Band pro Paar und kleine Hindernisse/Slalomstangen

Organisation: Die SuS stellen sich an einer Hallenseite auf. An der gegenüberliegenden Hallenseite werden 3 Gassen mit jeweils 2 Seilen in unterschiedlichen Farben ausgelegt. In diesen Gassen stehen die Pappaufsteller mit den jeweiligen Laut-Positionen (Anfang, Mitte und Ende).



Beschreibung: Die Spielleitung nennt ein Wort und fragt nach der Position eines bestimmten Lautes. Auf ein Startsignal hin laufen die SuS zur anderen Seite und stellen sich in die Gasse, die sie für die richtige Laut-Position halten.

Wenn alle SuS die Gassen erreicht haben, ruft die Spielleitung: „1, 2 oder 3 – letzte Chance vorbei!“ Anschließend wird das Ergebnis überprüft. Jedes Kind, das in der richtigen Gasse steht, erhält einen Punkt. Dann laufen die SuS zurück zum Start und die nächste Runde beginnt. Wer hat am Ende die meisten Punkte gesammelt?



Sicherheitshinweis: Die SuS müssen aufeinander Rücksicht nehmen, vor allem beim Hin- und Herspringen in den Gassen.



Variationen:

- Die SuS bilden Paare und laufen mit Handfassung oder verbundenen Fesseln (3-Bein-Lauf) zur anderen Seite.
- Auf der Laufstrecke befinden sich kleine Hindernisse oder Slalomstangen, die die SuS/Paare umlaufen müssen.
- Für SuS der Klassen 1/2 einfache Wörter nennen, für SuS der Klassen 3/4 längere/komplexere.

Wörter-Safari

M 10

Benötigtes Material: Karten mit Buchstaben/Bildern/Wörtern, 1 Hütchen pro Gruppe

Organisation: Die SuS bilden 4er- oder 5er-Gruppen und stellen sich jeweils an einem Starthütchen auf. Auf der gegenüberliegenden Seite liegen verdeckt die Kärtchen aus.

Jede Gruppe erhält einen Suchauftrag, z. B.:

- bestimmte Anlautbilder oder Buchstaben,
- bestimmte Kategorien (z. B. Substantive, Adjektive, Verben).

Beschreibung: Auf ein Startsignal hin läuft das erste Kind einer Gruppe zur anderen Hallenseite und deckt dort eine Karte auf. Passt der Buchstabe oder das Wort zum Suchauftrag, nimmt das Kind die Karte mit zu seiner Gruppe. Dann läuft das zweite Kind los usw. Das Spiel endet, sobald eine Gruppe z. B. 8 passende Karten eingesammelt hat. Anschließend werden die Karten der Gruppen auf ihre Richtigkeit hin überprüft. Pro richtiger Karte erhalten die Gruppen einen Punkt. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.



Hinweis: Vor Spielbeginn besprechen, dass Karten, die nicht passen, wieder verdeckt abgelegt werden.



Variationen:

- Die Laufstrecke verändern.
- Bei 4er-Gruppen bilden die SuS Paare und laufen zu zweit.
- Joker-Karten auslegen: Sie dürfen für jeden Buchstaben oder jede Kategorie genutzt werden.
- Differenzierung:
 - a) Klasse 1: Die SuS erhalten Suchaufträge mit Anlautbildern/Buchstaben.
 - b) Klassen 2–4: Die SuS erhalten Suchaufträge zu Wörtern nach bestimmten Kategorien (z. B. Wortarten, Unterrichtsfächer usw.).