



DOWNLOAD

Claudia Omonsky

Straßenkreidespiel: Hüpfballett

Differenzierte Spielideen für Schüler
mit geistiger Behinderung



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

Download
zur Ansicht

5 Hüpfballett



Spielidee

Bei diesem schwungvollen Hüpfspiel werden unterschiedliche Arten zu hüpfen miteinander kombiniert. Die entsprechende Zeichnung auf dem Parcours soll von den Spielern als Bewegungsart interpretiert werden können, z. B. Schlangenform: Slalom, Kästchenform: beidbeiniges Hüpfen, versetzte Pfeile: einbeiniges Hüpfen usw. Das kooperative Spiel schult Koordination, Gleichgewicht und Motorik. Die Spieler können sich Variationen ausdenken oder den Parcours noch erweitern.



5 Hüpfballett

Material

- Straßenkreide

Variationen

basic:

- Es werden nur einige wenige Bewegungsarten aufgezeichnet.
- Die Bewegungslinien werden so aufgezeichnet, dass ein Rollstuhlfahrer ebenfalls hindurchfahren kann.
- Es wird eine Bewegungsgeschichte dazu erzählt („Hüpfen wie ein Frosch auf dem Weg zum Teich ...“).

advanced:

- Zwei Spieler kooperieren, indem einer den anderen rückwärts durch den Parcours führt.
- Alle Spieler stehen nebeneinander und hüpfen gleichzeitig als Gruppe hindurch.

Wie wird gewertet?

- Gewinner ist, wer den Parcours vollständig durchhüpft hat.

Spielerplan – Punktekarten

Trage vorne die Mitspieler ein. Trage die Punktwertung bei jedem Spiel ein.

Spieler Name	Punkte Spiel 1	Punkte Spiel 2	Punkte Spiel 3	Punkte Spiel 4	Punkte Spiel 5	Punkte Spiel 6
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						



PERSEN Alles für ein leichteres Lehrerleben!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download
zur Ansicht

© 2018 Persen Verlag, Hamburg
AAP Lehrfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Grafik: Katharina Reichert-Scarborough (Covergrafik)
Fotos: Claudia Omonsk
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 20333DA5

www.persen.de