

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Sport

Titel: Sport-Piktogramme - Bildsymbole erkennen und in Bewegung darstellen (14 S.)

Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus dem Grundschulprogramm „Kreative Ideenbörse“ des OLZOG Verlags. Den Verweis auf die Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 10 Jahren entwickelt der OLZOG Verlag zusammen mit erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien.

▶ Die Print-Ausgaben der „Kreativen Ideenbörse Grundschule“ können Sie auch bequem und regelmäßig per Post im [Jahresabo](#) beziehen.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

▶ Die Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, in Klassensatzstärke für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien zu ziehen, bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@olzog.de

📧 Post: OLZOG Verlag | c/o Rhenus Medien Logistik GmbH & Co. KG
Justus-von-Liebig-Str. 1 | 86899 Landsberg

☎ Tel.: 0 81 91/97 000 220 | 📠 Fax: 0 81 91/97 000 198

www.olzog.de | www.edidact.de





6.1.1 Sport-Piktogramme – Bildsymbole erkennen und in Bewegung darstellen

Sabine Karoß

Lernziele:

Die Schüler sollen

- den Sinn von Piktogrammen im Alltag und im Sport kennen lernen,
- die Bildsymbole mit einem Bedeutungsgehalt füllen können,
- Bildsymbole in unterschiedlichen Situationen in Bewegung umsetzen und darstellen,
- mit anderen Schülern gemeinsam an der Umsetzung einer Bewegungsgeschichte für ein Piktogramm arbeiten.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p>1. Hinführung</p> <p>Die Lehrkraft bringt verschiedene Piktogramme aus dem Alltag mit und bespricht mit den Schülern deren Sinn und Bedeutung.</p> <p>„Warum werden Bildsymbole verwendet? Es könnte doch auch das Wort auf ein Schild geschrieben werden?“</p> <p>Des Weiteren stellt sie ausgewählte Sport-Piktogramme vor, erklärt diese gegebenenfalls und hinterfragt auch hier, wo und warum sie eingesetzt werden.</p>	<p> Piktogramme – Alltag 6.1.1/M 1</p> <p>Es bieten sich Piktogramme aus dem Alltag der Schüler an (Toilette, Dusche, Richtungspfeile etc.).</p> <p> Sport-Piktogramme – Individualsportarten 6.1.1/M 2 bis M 6</p> <p>Die Piktogramme können kopiert und laminiert werden, so dass sie wie Karten gehandhabt und wieder verwendet werden können.</p>
<p>2. Erarbeitung</p> <p>Jeder Schüler erhält eine Karte mit einem Sport-Piktogramm, betrachtet diese, versucht die Position des Sportlers zu erfassen und legt sie mit dem Bild nach unten auf den Hallenboden.</p> <p>Achtung, Foto!</p> <p>Die Schüler umlaufen die auf dem Hallenboden liegenden Karten und bei dem Ruf</p> <p>„Achtung, Aufnahme!“</p> <p>durch die Lehrkraft, die sich als rasender Bild-Reporter mit einem Fotoapparat um die Schüler herum bewegt,</p>	<p> Die Piktogramme können je nach Auswahl der Aufgabenstellungen wie folgt zusammengestellt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pro Schüler je eine andere Piktogrammkarte • pro zwei Schüler die gleichen Piktogrammkarten • je nach Gruppengröße (Dreier- oder Vierergruppen) die gleichen Piktogrammkarten pro Schüler <p> entsprechend viele unterschiedliche Piktogrammkarten (s.o.) und einen Fotoapparat (einen echten, einen aus Pappe oder einen imaginären)</p>

6.1.1 Sport-Piktogramme

heben die Schüler die nächstgelegene Karte vom Boden auf, betrachten das Piktogramm, legen die Karte zurück und nehmen schnell die auf der Karte abgebildete Position ein. Hat der Bildreporter

„*KLICK!*“

gesagt, bewegen sie sich weiter um die Karten herum.



Die **Fortbewegungsart** um die Karten wird ständig verändert.

Der Bild-Reporter schießt seine Fotos immer von einem anderen Ort, so dass sich die Modelle entsprechend ausrichten müssen.



** Es sind **zwei oder mehrere gleiche Karten** vorhanden, so dass sich die Modelle zunächst finden müssen, bevor sie für den Bild-Reporter posieren können. Dabei kann die **Suchweise** verändert werden (Rufen der abgebildeten Sportart, sich wortlos über die Darstellung der abgebildeten Sportart finden).

Nach mehreren Durchgängen treffen sich die Schüler an einem abgesprochenen Ort und legen ihre Karten aufgedeckt vor sich.

Dann gehen sie umher und betrachten alle Bildsymbole. Sind identische darunter, legen sie diese nebeneinander. Als Nächstes ordnen sie die **Wortkarten** den Bildsymbolen zu.

„*Kennt ihr alle abgebildeten Sportarten? Wer kann sie erklären?*“

Die Wortkarten werden entfernt, jeder Schüler nimmt sich wieder eine Piktogrammkarte und legt sie umgedreht auf den Hallenboden.

Achtung, Aufnahme!

Der rasende Bild-Reporter wird zum Kameramann. D.h., bei seinem Ruf

„*Achtung, Aufnahme!*“

heben die Schüler die nächstgelegene Karte vom Boden auf, betrachten das Piktogramm, legen die Karte zurück und stellen die auf der Karte abgebildete Sportart in Bewegung dar. Der Kameramann filmt die Darsteller, lobt sie und ruft

„*CUT!*“,

wenn er seine Aufnahme beendet hat.








Sport-Piktogramme – Wortkarten 6.1.1/M 7 bis M 11

Die Schüler sollten sich gegenseitig die Sportarten erklären, die ihnen unbekannt sind. Wissen sie gar nicht, wie diese Sportart betrieben wird, kann die Lehrkraft helfen.



entsprechend viele unterschiedliche Piktogrammkarten (s.o.) und eine (Video-)Kamera (eine echte, eine aus Pappe oder eine imaginäre)

<p>Alle Karten werden im Mittelkreis mit dem Bild nach unten auf einen Haufen gelegt und gemischt.</p> <p> Die Schüler bilden Vierergruppen. Jede Gruppe sucht sich einen Platz auf der Volleyball-Grundlinie (je drei Gruppen pro Grundlinie).</p> <p>Ratefix! Erkennst du die Sportart?</p> <p>Ein Schüler der Vierergruppe läuft zum Mittelkreis und sucht sich eine Piktogrammkarte aus, betrachtet diese, läuft zurück zu seiner Gruppe, legt die Karte umgedreht auf den Boden und stellt die auf der Karte abgebildete Sportart in Bewegung dar – auch Geräusche sind erlaubt (aber keine Worte!). Die anderen Gruppenmitglieder versuchen die Sportart zu erkennen. Gelingt es ihnen (lautes Rufen), darf der nächste Schüler laufen und eine Karte holen. Hat die Gruppe die vorher vereinbarte Zahl von Karten erkannt, setzt sie sich auf den Boden und beendet das Spiel.</p> <p> ** Das Erraten der Sportarten kann auch unter Zeitdruck erfolgen. Die ersten Schüler laufen auf ein gemeinsames Startsignal zur Kreismitte und holen sich eine Karte. Vom Signal an läuft die Zeit (z.B. 30 Sek.). Gelingt es einer Gruppe nicht, die dargestellte Sportart in dieser Zeit zu erkennen, bleibt die Karte verdeckt liegen. Gelingt es einer Gruppe innerhalb der vereinbarten Zeit, die Sportart zu erkennen, wird die Karte aufgedeckt. Der nächste Schüler darf in beiden Fällen erst nach Ablauf der Zeit eine weitere Karte holen. Die Gruppe, die zuerst die vereinbarte Zahl von Sportarten erraten hat, hat gewonnen.</p> <p>Nach Beendigung des Ratespiels bringen die Schüler alle Karten in die Kreismitte zurück und verlassen die Halle, indem sie ihre Lieblingssportart in Zeitlupe darstellen und sich dabei zum Hallenausgang bewegen.</p>	<p> 1 Stoppuhr</p> <p> Etwas rasanter wird diese Variation, wenn die Gruppen über eine eigene Stoppuhr und einen Zeitnehmer verfügen. Der zweite Schüler darf dann in dem Moment loslaufen, wenn die Sportart erkannt wurde. Mit dem Loslaufen des zweiten Schülers beginnt die Ratezeit erneut (eventuell Zeitnehmer wechseln, damit alle Schüler beide Rollen „Darsteller“ und „Zeitnehmer“ durchlaufen).</p> <p>Die Lehrkraft kann sich in die Nähe der Tür stellen und versuchen zu benennen, welche Sportart die Schüler darstellen.</p>
<p>3. Weiterführung</p> <p>Sport-Geschichten</p> <p>Paare oder größere Gruppen (max. vier Schüler) suchen sich aus den bereitgelegten Sport-Piktogrammkarten eine aus und spielen eine Geschichte zu einem gestellten Thema:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein spannendes Rennen. • Ein Wettkampf mit Hindernissen. • Während des Wettkampfs kommt eine Mücke geflogen. • Wer zuletzt lacht, lacht am besten. • Etc. 	<p> pro Paar oder Gruppe eine Sport-Piktogrammkarte</p> <p>Die von der Lehrkraft zur Wahl gestellten Sportarten sollten den Schülern hinreichend vertraut sein, um damit „spielen“ zu können.</p>