


3.2.6 Aufmerksamkeit ist alles! – Spiele zur Schulung der koordinativen Fähigkeiten für Meisterdetektive

Sabine Karoß

Lernziele:

Die Schüler sollen

- ihre Wahrnehmungsfähigkeit schulen,
- ihre koordinativen Fähigkeiten verbessern,
- mit Partnern und in Gruppen arbeiten,
- Spielregeln vereinbaren und einhalten,
- sich auf eine Rahmenhandlung einlassen.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p>1. Hinführung</p> <p>Mit einem Gespräch im Mittelkreis über Detektive beginnt die Einheit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Was ist ein Detektiv?“ • „Was macht er?“ • „Was muss er alles können, um einen Fall zu lösen?“ • „Wo lernt er das?“ <p>Es folgt die erste Aufgabe – die Aufnahmeprüfung in die Schule für Meisterdetektive.</p> <p>Aufnahmeprüfung</p> <p>Eine einfache Form des Kombinierens und Rätsellösens wird in der ersten Aufgabe gefordert.</p>	<p>Die folgende Unterrichtseinheit sammelt unter der Idee „Detektiv“ Aufgabenstellungen, die die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Tätigkeit in diesem Beruf schulen, u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine scharfe Beobachtungsgabe, • schnelles Auffassungsvermögen, • gutes Kombinationsvermögen, • „um die Ecke denken“ können, • Disziplin und • Ausdauer. <p>Sie schult daher nicht die Spielfähigkeit im Besonderen, sondern das Spielen stellt den gemeinsamen Nenner für alle Aufgaben dar.</p> <p>Die Ideen werden auf mehrere Stunden verteilt und so gemischt, wie es erforderlich ist.</p> <p>Die Lehrkraft kann dafür auch „Arbeitsmaterialien“ eines Detektivs mitbringen, z.B.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <ul style="list-style-type: none"> • Lupe • Notizblock • Fotoapparat </div>

3.2 Kleine Spiele – Große Freude

3.2.6 Aufmerksamkeit ist alles!

Aufgabe 1: Weißt du, wie ich heiße?

Auf den Namenskarten stehen die Vornamen aller Schüler dieser Klasse – leider sind die Buchstaben vertauscht worden.



*Werden nur die Silben der Vornamen vertauscht, können die Vornamen schneller erkannt werden.

Jeder Schüler läuft los und stellt sich neben eine der Namenskarten, die umgedreht auf dem Hallenboden liegen. Auf ein Signal hin nimmt sich jeder Schüler eine Namenskarte und sucht den Besitzer dieser Karte. Haben alle Schüler „ihre“ Namenskarte, ist das Spiel beendet.

Werden mehrere Durchgänge gespielt, legen die Besitzer ihre Karte wieder verdeckt auf den Boden und die Lehrkraft fordert die Schüler auf, sich um die am Boden liegenden Karten herum zu bewegen (laufen, hüpfen, galoppieren, Krebsgang etc.). Gibt sie ein Stoppsignal, kommen die Schüler neben der nächstliegenden Karte zum Halten.



**Werden mehrere Durchgänge gespielt, kann für jeden Durchgang die Zeit gestoppt werden um zu sehen wie schnell die Detektivanwärter die Aufgabe lösen können.

In einer zweiten Aufgabe beweisen die Detektivschulanwärter ihre Anpassungsfähigkeit.

Aufgabe 2: Siehst du, was ich tue?

Die Lehrkraft und die Schüler bewegen sich auf die gleiche Art und Weise (z.B. gehend) durch den Raum. Ändert die Lehrkraft ihre Fortbewegungsart (z.B. laufen), versuchen die Detektivanwärter, sich an die veränderte Bewegung anzupassen.



- Die Lehrkraft kann zusätzlich das Tempo der Bewegung variieren.
- Die Vorgabe für die Art und Weise der Fortbewegung kann auch akustisch erfolgen: Die Lehrkraft klatscht oder spielt den Rhythmus der entsprechenden Bewegung und wechselt diese unregelmäßig.

Wurden beide Aufgaben zur Zufriedenheit des Detektivschulleiters gelöst, erhalten die Schüler zum Zeichen ihrer Aufnahme in die Meisterdetektiv-Schule einen Schülerschein sowie ein Aufgabenheft.

Der Schülerschein gewährt ihnen Eintritt in die Meisterdetektivschule bzw. -kurse in der Halle oder im Klassenraum.

**Namenskarten 3.2.6/M 1**

Werden sie laminiert und mit nonpermanent-Folienstiften beschrieben, können sie wiederholt verwendet werden.

Die Lehrkraft hat die Namenskarten bereits vor Beginn der Stunde auf dem Hallenboden verteilt.



1 Stoppuhr

Alle bewegen sich durcheinander, d.h. jeder sucht sich seinen eigenen Weg durch den Raum ohne mit jemand anderem zusammenzustoßen.







1 Musikinstrument

Die Lehrkraft wählt das Instrument (z.B. Klanghölzer, Handtrommel, Congas oder aber auch Flöte, Gitarre).



Schülerschein für Meisterdetektive 3.2.6/M 2

<p>Alle Aufgaben, die für die Meisterdetektivprüfung zu lösen sind, finden sich im Aufgabenheft. Die Aufgaben können in beliebiger Reihenfolge gelöst werden. Die Schüler sammeln sie also für ihr Detektivexamen. Jede gelöste Aufgabe wird mit einer Unterschrift (bzw. einem Stempel) gekennzeichnet.</p> <p>Sind alle Aufgaben gelöst, erhalten die Schüler ihren endgültigen Meisterdetektivausweis.</p>	<p> Aufgabenheft für Meisterdetektive 3.2.6/M 3 Die Vorlage wird an den gestrichelten Linien entsprechend gefaltet. Die Lehrkraft trägt die von ihr ausgewählten Aufgaben, die die Meisterdetektiv-Schüler lösen sollen, in das Heft ein.</p> <p> Meisterdetektivausweis 3.2.6/M 4 Hier werden nun Namen und Adressen der erfolgreichen Detektive eingetragen sowie ein Foto eingeklebt. Wird der Ausweis auf festes Papier kopiert und laminiert, dann hält er länger. Die Auflösung für die Geheimschrift findet sich am Ende der Stunde.</p>
<h2>2. Erarbeitung</h2> <p>Im Folgenden werden Spielformen vorgestellt, die im Stundenplan für die Meisterdetektive vorgesehen sind und ins Aufgabenheft eingetragen werden können.</p> <h3>A) Beschatten, Verfolgen und Anschleichen</h3> <p>Hier sind Partner- und Gruppenaufgaben versammelt, die die Beobachtungsfähigkeit, die Antizipation und die Reaktionsfähigkeit schulen sowie das schnelle und leise Bewegen herausfordern.</p> <h4>Ich bleibe immer hinter dir!</h4> <p> Partner A (Führer) bewegt sich durch den Raum und Partner B (Verfolger) folgt ihm in einem Abstand von einer Armlänge. Auf ein Signal der Lehrkraft hin führen beide Partner eine halbe Drehung aus: B wird zum „Führer“ und A zum „Verfolger“.</p> <p> <ul style="list-style-type: none"> • Der jeweilige Führer entscheidet selbst über den Rollenwechsel, d.h., er dreht sich unvermutet um. • Der Führer stoppt seine Bewegung abrupt, d.h. der Verfolger muss besonders gut aufpassen. • Wenn der Führer gestoppt hat, kann er auch zunächst Bewegungen am Ort ausführen (Beugen und Strecken von Armen oder Beinen), bevor er sich wieder durch den Raum bewegt. • Der Führer wechselt das Bewegungstempo. • Der Führer variiert seine Fortbewegungsart (gehen, laufen, hüpfen, galoppieren). </p>	<p>Die ausgewählten Spielformen sind Oberthemen zugeordnet, die als Kompetenzen für Meisterdetektive unbindbar sind.</p>



Die Detektive schleichen sich von hinten an den Zaun an.

Die Spielfelder und die Gruppen bleiben für das nächste Spiel erhalten.

Hast du den Schlüssel zum Tresor?

Sieben Detektive stehen nebeneinander auf einer Seitenauslinie – einer wird allerdings zum Verräter: Er erhält vom Dieb (der achte Mitspieler) den Schlüssel zu dem auf der gegenüberliegenden Seitenauslinie stehenden Tresor (kleiner Kasten):

Alle Detektive halten beide Hände so auf dem Rücken, dass die Handflächen zur Decke zeigen.

Der Dieb geht an den Händen entlang. In eine Hand legt er den Schlüssel.

Der Verräter kann nun jederzeit loslaufen, um mit dem Schlüssel den Tresor aufzuschließen.

Die anderen Detektive versuchen, ihn davon abzuhalten. Schafft der Verräter es, den Tresor zu erreichen, erhält er einen Punkt und übernimmt die Rolle des Diebes im nächsten Durchgang.

Gelingt es einem der Detektive, den Verräter zu fangen, erhält auch er einen Punkt und darf die Rolle des Diebes übernehmen.



**Der Dieb hat verschiedene Gegenstände, die er in die Hände der Detektive legen kann. Laufen darf allerdings nur der mit dem Schlüssel.

Je zwei Achtergruppen der Detektive gehen zu einem der Basketballfeld-Wurfkreise.

Folge dem Dieb!

Die Detektive der beiden Gruppen verteilen sich um den Wurfkreis und setzen sich auf die Kreislinie.

Ein Spieler wird zum „Läufer“ ernannt.

Der „Läufer“ tragt nun gegen den Uhrzeigersinn um den Kreis der Detektive herum.

Schlägt er einem Detektiv leicht auf die Schulter und ruft „Dieb“, so muss ihm der Detektiv folgen und versuchen, sich zuerst auf den frei gewordenen Platz zu setzen.

Gibt der „Läufer“ einem Detektiv einen Schlag auf die Schulter, sagt aber nichts, muss der Detektiv in entgegengesetzter Richtung (im Uhrzeigersinn) um den Kreis herumsprinten, um zuerst auf den frei gewordenen Platz zu gelangen.

Wer zuletzt ankommt, übernimmt die Rolle des Läufers.

B) Geheime Nachrichten senden

Das Übermitteln von Informationen bzw. das Weitergeben von wichtigen Unterlagen ist für einen Meisterdetektiv unabdingbar.



pro Spielgruppe

- 1 Schlüssel
- 1 Tresor (kleiner Kasten)



Auf ausreichenden Abstand des kleinen Kastens zur Wand achten, damit die laufenden Detektive und der Verräter sich nicht verletzen.



Die Gegenstände sollten Ähnlichkeit mit dem Schlüssel besitzen, z.B. ein Kugelschreiber, ein Schlüsselanhänger (ohne Kette).

Ist sie richtig, rücken alle Detektive einen Platz weiter und der letzte Detektiv läuft an die Stelle des ersten und darf die nächste Karte umdrehen.

Ist sie falsch, bleiben alle an ihrem Platz stehen und der erste Detektiv schickt die Information nochmals auf den Weg.

Die Detektive geben ihre Parteibänder bei der Lehrkraft ab und spielen im nächsten Spiel alle gemeinsam.

Wo ist der Film?

Detektive schießen oft Fotos von Beschuldigten, um deren Fehlverhalten zu dokumentieren.

Leider haben die Komplizen der Täter den Detektiven die beiden Filmrollen abgenommen, damit diese sie nicht der Polizei übergeben können. Zwei bis vier Detektive versuchen nun, sie wiederzubekommen.

Die beiden Filmrollen werden von einem Komplizen zum anderen weitergegeben, wenn sich ein Detektiv nähert. Ansonsten können sie auch in der Hand behalten werden. Schlägt ein Detektiv einen Komplizen ab, der eine Filmrolle in der Hand hält, ist die Rolle aus dem Spiel. Gelingt es den Detektiven, auch die zweite Filmrolle zu ergattern, ist das Spiel aus.

Werden mehrere Durchgänge gespielt, übernehmen die Komplizen, die am Spielende die Filmrollen in der Hand haben, die Rolle der Detektive.



**Leider haben die Detektive nur fünf Minuten Zeit, die Filmrollen zu ergattern, denn dann schließt das Polizeirevier.

Klopfzeichen

Detektive müssen auch in den unmöglichsten Körperlagen Informationen senden können. Klopfzeichen bieten eine Möglichkeit, aber der Detektiv muss sich dafür sehr konzentrieren.

Alle Detektive bilden einen Innenstirnkreis und sitzen im Fersensitz. Sie legen ihre flachen Hände überschulterbreit vor sich auf den Boden. Wenn alle Detektive ihre Hände so auf den Boden legen, dann überkreuzen sich die Hände aller Detektive.

Die Lehrkraft beginnt und schlägt mit der rechten Hand auf den Boden. Das Klopfsignal wandert nun im Gegenuhzeigersinn um den Kreis.

Schlägt ein Detektiv zweimal schnell hintereinander mit der Hand auf den Boden, wechselt das Signal die Richtung und wandert nun im Uhrzeigersinn. Wird wieder zweimal geschlagen, kommt es zu einem erneuten Richtungswechsel (Gegenuhzeigersinn) usw.

Reagiert ein Detektiv verspätet oder schlägt mit der „falschen Hand“, nimmt er die entsprechenden Hände aus dem Spiel.

Die Karte mit der geschriebenen und richtig wiedergegebenen Information wird dann aufgedeckt neben den Stapel mit den umgedrehten Informationen gelegt.



Filmrollen 3.2.6/M 10 bis M 12

Die Bilder sollten auf festes Papier (z.B. Karteikarten DIN A5) kopiert und laminiert werden. Die Verwendung von „echten“ Filmdosen ist nicht zu empfehlen: Sie sind zu klein und „verschwinden“ in den Händen der Komplizen.

Bemerkt der Detektiv den Lufthauch, öffnet er die Augen und geht leise durch den Raum, um einen anderen Detektiv anzuhauchen.



- Der Sehende vergrößert den Abstand zum Detektiv, den er anhauchen möchte (z.B. eine Armlänge).
Der Sehende muss nun über eine längere Strecke leise blasen – ganz schön schwer!
- Es können auch zwei oder drei Sehende beginnen.
- Wer angehaucht wurde, wird sehend und haucht auch Detektive an.
- Die Sehenden können jedes beliebige Körperteil anhauchen, das nicht von Kleidung bedeckt ist (Handgelenk, Knie).

Heulbojen und Nebelhörner

Detektive müssen sich auch in den unwirtlichsten Regionen oder Situationen orientieren können, z.B. allein in einem Boot auf dem Meer. Was machen sie aber bei Nebel? Zum Glück gibt es Heulbojen und Nebelhörner.

Die eine Hälfte der Gruppe übernimmt die Rolle der Nebelhörner und Heulbojen: sie verteilen sich im Volleyballfeld.

Während sie das tun, stehen die Detektive hinter einer Volleyballgrundlinie und schauen die Wand an.

Auf ein Signal der Lehrkraft schließen sie die Augen und drehen sich um.

Ihre Aufgabe ist es nun, das Meer zu überqueren, ohne die Heulbojen und Nebelhörner zu berühren.

Die Hörner und Bojen tönen immer nur dann, wenn ihnen ein Detektiv gefährlich nahe kommt.

Haben alle Detektive die andere Seite erreicht, werden die Rollen getauscht.



- Der Detektiv muss unvorhergesehenerweise ein Flugzeug fliegen. Nebel kommt auf. Was tun? Flugzeuge orientieren sich bei einer Landung im Nebel (gehen mit ausgebreiteten Armen) an der Befeuerung der Landebahn. Statt Töne geben die „Befeuerungsmarkierungen“ nun visuelle Signale von sich: Sie leuchten dem fliegenden Detektiv mit einer Taschenlampe auf die geschlossenen Augen.



je 1 Taschenlampe pro 2 Schüler

Zeugenbeschreibung

Detektive müssen die Kleidung eines Verdächtigen genau beschreiben können, auch wenn dieser sich in einer Menge bewegt.



- Die Detektive bilden Gruppen (vier bis max. sechs Schüler).
Jede Gruppe bildet einen Kreis. Ein Detektiv, der Zeuge, stellt sich in die Kreismitte.


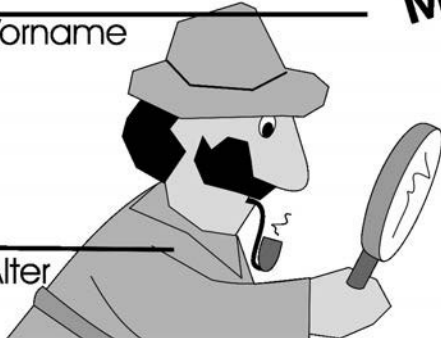
Schülerschein für Meisterdetektive

Name _____

Vorname _____

Alter _____

Schüler
Meisterdetektiv-Schule



Schulstempel

Name _____

Vorname _____

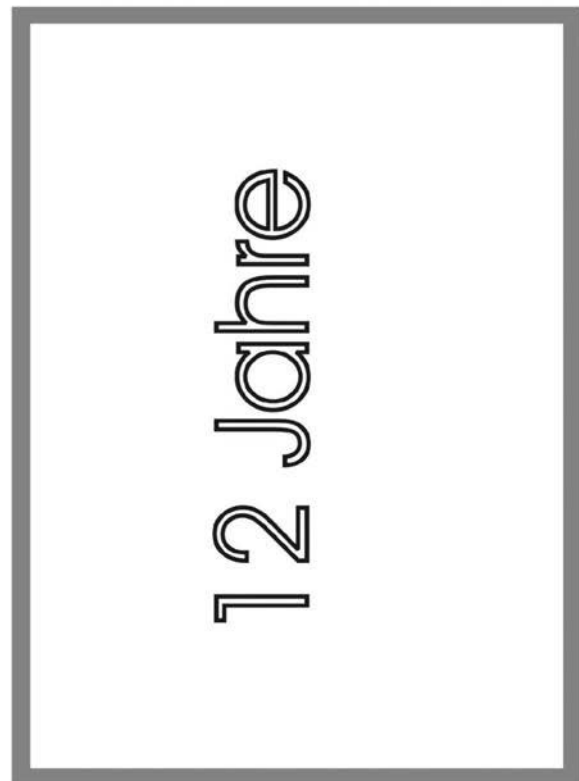
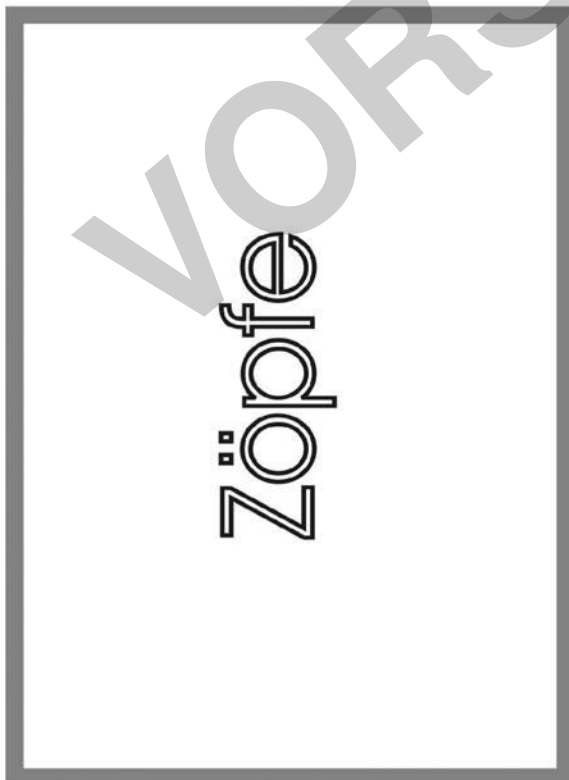
Alter _____

Schülerin
Meisterdetektiv-Schule



Schulstempel

Rücksendungs-Karten (1)



Morsealphabet



di-dah dah-di-di-dit dah-di-dah-dit dah-di-dit dit di-di-dah-dit dah-dah-dit



di-di-di-dit di-dit di-dah-dah-dah dah-di-dah di-dah-di-dit dah-dah dah-dit



dah-dah-dah di-dah-dah-dit dah-dah-di-dah di-dah-dit di-di-dit dah



di-di-dah di-di-di-dah di-dah-dah dah-di-di-dah dah-di-dah-dah dah-dah-di-dit

(Grafik: © A. G. Reinhold, 14 Fresh Pond Place, Cambridge, MA 02138. K2PNK "May be freely distributed, with attribution." <http://www.dl1mh.de/morsen/morsen.htm>; Stand: 16.10.2006)

Winkeralphabet (2)

