

4. Stundenverlaufsplan

Zeit	U-Phasen & Unterrichtsinhalte	Method. – didakt. Kommentare	Organisationsrahmen	Medien & Geräte
Ca. 8' (11.35-11.43)	<p>Fühlkistenspiel:</p> <p>Es werden 4 Gruppen a 7 Leute eingeteilt, die für alle Spiele zusammen bleiben. Außerdem bekommen die Gruppen für das erste Spiel eine Farbe zugeteilt, nämlich grün, rot, blau und schwarz.</p> <p>Das Spiel findet in einer Hallenhälfte statt. In jede Ecke der Hallenhälfte wird eine Fühlkiste aufgestellt. In der Mitte der Hallenhälfte steht ein kleiner Kasten mit Zetteln darin, auf denen in der jeweiligen Gruppenfarbe die Gegenstände, die in den Fühlkisten liegen stehen.</p> <p>Auf das Startsignal läuft der erste der Gruppe los und holt aus dem Kasten einen Zettel auf dem ein Gegenstand steht(natürlich nur seine Farbe).</p> <p>Er läuft zurück zu seiner Gruppe und muss dort aus der Fühlkiste genau diesen Gegenstand ziehen. Erst wenn er den richtigen Gegenstand gezogen hat, darf der nächst</p>	<p>Die Teilnehmer sollen gezielt den auf dem Zettel stehenden Gegenstand in der Fühlkiste ertasten und herausnehmen. So soll eine erste Erfahrung mit dem „blindsein“ gesammelt werden.</p>	<p>4 Gruppen a 7 Leute, Hallenhälfte</p>	<p>1 kleiner Kasten mit Zetteln auf denen in vier unterschiedlichen Farben die Gegenstände stehen, die in der Fühlkiste versteckt sind.</p> <p>4 Fühlkisten, in jeder befindet sich ein Tennisball, ein Tischtennisball, ein Golfball, eine Badehose, ein Apfel, eine Banane und eine Schwimmbrille</p>

	der Gruppe loslaufen. Sieger ist, wer zuerst alle Gegenstände aus der Fühlkiste befreit hat.			
Ca. 7' (11.44- 11.51)	<p>„blinde Schlange“:</p> <p>Bei diesem Spiel wird jedem bis auf einem die Augen verbunden.</p> <p>Der Sehende ist der Kopf der „Schlange“. Die anderen Gruppenmitglieder legen ihre Arme auf die Schultern der Vorderfrau oder des Vordermannes.</p> <p>Auf das Startsignal muss der Sehende seine „Schlange“ durch einen Parcours lotsen.</p> <p>Sieger ist, wer zuerst den Parcours hinter sich gebracht hat. Der Parcours soll hin und zurück durchlaufen werden.</p>	<p>Die Teilnehmer sollen lernen ganz gezielt auf die Anweisungen des Sehenden zu hören und diese auszuführen.</p> <p>Außerdem sollen sie gezielt auf die Bewegungen der Vorderfrau oder des Vordermannes achten.</p> <p>Durch das hin und zurück laufen des Parcours soll ein Lernprozess bei den Teilnehmern erreicht werden, sodass der Parcours womöglich auf dem Rückweg schneller bewältigt werden kann.</p>	<p>Gleiche Gruppen wie bei Spiel 1, Hallenhälfte</p>	<p>Pro Gruppe ein Parcours der die Länge der Hallenbreite hat.</p> <p>Zunächst müssen 5 Pylonen umkurvt werden, dann 2 kleine Kästen überstiegen werden, dann über eine Bank längs gelaufen werden und zum Schluss durch ein Kastenteil gekrabbelt werden.</p>

<p>Ca. 8' (11.52-12.00)</p>	<p>Minenfelder: Bei diesem Spiel werden 4 Felder von der Größe eines Volleyballfeldes, längs der Hallenbreite, abgegrenzt. In diesen Feldern werden unregelmäßig Gegenstände verteilt(= Minen). Der Sehende der Gruppe soll jetzt jeden einzelnen Gruppenteilnehmer durch das „Minenfeld“ lotsen. Berührt der „Blinde“ einen Gegenstand, so scheidet er aus. Sieger ist die Gruppe, in der die meisten Gruppenmitglieder unbeschadet durch das Minenfeld gelotst wurden.</p>	<p>Jeder Teilnehmer ist jetzt ganz auf sich alleine gestellt und muss ganz gezielt auf die Anweisungen des Sehenden achten und diese befolgen.</p>	<p>Gleiche Gruppen, wie in den ersten beiden Spielen. 4 Felder von der Größe eines Volleyballfeldes mit Pylonen begrenzt.</p>	<p>Gegenstände in den Feldern: Basketballbälle, Volleybälle, Petsibälle, u.U. Gymnastikmatten</p>
<p>Ca. 6' (12.01-12.07)</p>	<p>„Fallenlassen“: 6 aus jeder Gruppe stellen sich gegenüber voneinander auf eine Weichbodenmatte und reichen sich überkreuzt die Hände. Das freie Gruppenmitglied stellt sich mit dem Rücken zur Gruppe auf einen kleinen Kasten, der vor der Weichbodenmatte steht. Auf Kommando der Gruppe lässt sich jetzt der auf dem Kasten stehende in die Arme der Gruppenmitglieder fallen.</p>	<p>Hier soll zum Abschluss der Stunde erreicht werden, dass jeder dem Anderen blind vertrauen kann.</p>	<p>Gleiche Gruppen wie schon die ganze Stunde.</p>	<p>4 Weichbodenmatten, vor jeder Matte steht ein kleiner Kasten</p>

In den Spielen „blinde Schlange“ und „Minenfelder“ soll nicht zweimal die gleiche Person etwas Sehen.