

Lernaufgaben – Bewegte Herausforderungen – Good Practice: Laufen, Springen, Werfen: Roberta spring!

In dieser Lernaufgabe erproben die Kinder in Partnerarbeit die Bewegungen eines Hüpfroboters und wie man diesen steuert oder bewegt. Hierzu nutzen die Kinder ein Rasterfeld (3×3) und Symbolkarten (Zeichnungen von Füßen) zur Bewegungssteuerung.

Kompetenzstufe(n)

- Die Kinder können rhythmisch hüpfen (z.B. Galopp, Einbeinhüpfer, Hampelmann).
- Die Kinder können verschiedene Hüpf- und Sprungformen mit Material springen (z.B. Gummitwist, Reifen).

Lernziele: Die Kinder können sich hüpfend, in verschiedenen Variationen in einem Rasterfeld bewegen. Dabei übernehmen sie abwechselnd die Rolle der steuernden Person.

Material: Kreide, Symbolkarten (Füsse, Start, Ziel), Hütchen, kleine Steine oder Blätter

1. Neugier wecken, Aktivieren – Aufnehmen, Erkunden

Die Lehrperson zeichnet auf dem Pausenplatz mit Kreide vier bis fünf 9er Raster (3×3). Diese können auch angrenzend sein und durch Hütchen optisch getrennt werden. In jedem Raster werden zu Beginn der Start und das Ziel mit den Symbolkarten festgelegt. Die Kinder werden in 3-4er Gruppen eingeteilt.

Ansage Lehrperson

«Wir befinden uns vor einem Hüpffeld für die Roboterfamilie Roberta. Damit sich diese hüpfend im Feld bewegen kann, braucht sie eine/-n Programmierer/-in. Diese/-r legt im Feld mit Symbolkarten (Füsse) die Hüpfwege und Hüpfart (einbeinig, beidbeinig) vom Start zum Zielpunkt fest. Die Roboter können nur vorwärts, rückwärts und seitwärts hüpfen. Diagonal hüpfen ist nicht möglich. Auf das Kommando «Roberta hüpf» durch die/der ProgrammiererIn startet die Roboterfamilie mit ihrem Hüpfweg. Anschliessend schlüpft ein anderes Kind in die Rolle der ProgrammiererIn, des Programmierers.»

Mögliche Reflexionsfragen

- Was hilft euch, damit ihr auf einem Bein gut vorwärts, seitwärts, rückwärts hüpfen könnt?
- Wie könnt ihr das Ziel mit möglichst wenigen oder mit möglichst vielen Sprüngen erreichen?

Bemerkungen

Eine ideale Grösse für ein Feld im Raster ist ca. 40×40 cm. So können zu einem späteren Zeitpunkt Felder

übersprungen werden. Zu Beginn (je nach Niveau der Klasse) kann es hilfreich sein, wenn die Lehrperson mit einem Kind ein Programmierbeispiel (Hüpfweg) vorzeigt.

2. Beobachten, Begleiten – Erarbeiten, Verknüpfen

Ansage Lehrperson

«Die Roboterfamilie braucht neue Herausforderungen. Der/die Programmierer/in kann nun den Start- und Zielpunkt frei wählen. Zudem kann er/sie mit einem Naturgegenstand (Stein, Blatt) Felder markieren, die die Roboterfamilie überspringen muss.»

Mögliche Reflexionsfragen

- Wie könnt ihr den Hüpfweg mit den Symbolkarten schwieriger gestalten?
-

3. Auswerten, Abschliessen – Festigen, Nutzen

Ansage Lehrperson

«Legt in eurem Rasterfeld euren Lieblingshüpfweg. Besucht anschliessend mindestens zwei andere Rasterfelder und hüpf die ausgelegten Wege.»

Mögliche Reflexionsfragen

- Welches Rasterfeld hat euch am besten gefallen? Warum?
- Welcher Hüpfweg war für euch am herausforderndsten? Warum?

Bemerkungen

Das Thema Programmieren kann auch im Unterricht aufgegriffen werden. Zum Beispiel können die Kinder ihren Lieblingsweg auf ein vorgezeichnetes Rasterfeld übertragen und damit einen Bee-Bot programmieren.

Variationen

- **Material:** «Rasterfelder» können auch mit Reifen (3×3) oder Springseilen ausgelegt werden.

Erweiterung

- Rasterfelder vergrössern z.B. 4×4
- Outdoor: Jeweils zwei Teams auf zwei angrenzenden Feldern zusammen einen Hüpfweg erstellen lassen.
- Indoor: Im Klassenzimmer oder im Gang die Rasterfelder mit Klebeband markieren.

Bemerkung: Auf der Website «[Meine Forscherwelt.de](http://MeineForscherwelt.de)» können die Kinder Ronjas Roboter selbstständig programmieren.

Quelle: Jürgen Kühnis, Patricia Steinmann, Ilaria Ferrari, Eliane Schmocker, Luzia Huber, Pascale Lüthy, Raphaël Mathis, Susanne Steiger



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO