



Klammeraffen

- Passen Sie die Seilhöhe für das Anbringen der Klammern dem Könnensstand der Lerngruppe an.
- Die Langbank so auf den großen Kasten legen, dass die „Nase“ (Holzvorsprung) der Bank auf dem Kastendeckel aufliegt. Regelmäßig auf Verrutschen überprüfen!
- Tuae, die nicht benutzt werden, sind nach oben zu binden (am Ende der Stunde die Knoten lösen).
- Nutzen Sie die Idee der Spielform und tauschen Sie die Aufgabekarten im Reifen aus.



Material

siehe Aufbaukarten

Organisation/Ablauf

Es werden drei Gerätebahnen aufgebaut (siehe Abbildung). Die Aufbaukarten helfen den Schülerinnen und Schülern beim Aufbau. Nach Kontrolle und der Freigabe durch die Lehrkraft, probieren die Schülerinnen und Schüler zuerst, die Hindernisse auf allen drei Bahnen ohne Zeitdruck zu überwinden. Die Gerätebahnen werden immer in eine Richtung überwunden. Der Rückweg erfolgt dabei direkt neben der Gerätebahn.

Anschließend verteilen sich die Schülerinnen und Schüler gleichmäßig auf alle drei Bahnen und starten nacheinander, wobei die Lehrkraft festlegt, wann die nächste Person auf jeder Bahn starten darf – z. B. wenn das erste Hindernis frei ist. Am Ende der Bahn liegt ein Beutel mit vier verschiedenfarbigen Klammern. Die Schülerinnen und Schüler ziehen eine Klammer aus einem Beutel und befestigen sie an ihrer Sportkleidung. Neben dem Beutel mit Klammern liegen zwei Reifen, in denen Aufgabekarten liegen. Sie geben vor, wie der Rückweg zu absolvieren ist, z. B. im Spinnengang oder auf allen vieren. Die Schülerinnen und Schüler ziehen eine Karte, legen sie verdeckt in den Reifen und machen sich auf den Rückweg. Am Startpunkt angekommen, befestigen sie ihre Klammer an dem farblich passenden Seil, das beispielsweise an der Gitterwand und/oder an der Sprossenwand befestigt ist. Danach dürfen sie sich eine neue Gerätebahn aussuchen.

Nach fünf bis zehn Minuten beendet die Lehrkraft das Spiel. Wie viele Wäscheklammern konnte die Klasse sammeln?

Weitere Aufgabenstellung

– Die Klasse wird in vier gleich große Teams eingeteilt. Jedem Team wird ein Seil an der Gitterwand oder Sprossenwand zugeordnet. Die Personen heften ihre Klammern an ihrem Team-Seil an. Am Ende würfelt die Lehrkraft aus, welche Klammerfarbe wie viele Punkte bringt. Welches Team hat die meisten Punkte?