

6 Bewegungs- und Sportideen mit Smart Split

Gruppen wechseln, Übungen organisieren und gemeinsam aktiv werden
Praktische Ideen für Sport, Spiel und Bewegung

Mit Smart Split lassen sich Partner, Übungsgruppen und Teams schnell organisieren. Eine Karte kann während der gesamten Stunde für unterschiedliche Bewegungsaufgaben und Gruppengrößen genutzt werden.



1 Vom Partner zum Team

Übungsaufbau / wechselnde Gruppengrößen



Die Kinder behalten während der gesamten Stunde dieselbe Karte. Die Lehrkraft nennt je nach Übung den passenden Gruppencode.

Beim Balltraining wird zunächst zu zweit gepasst, danach zu dritt in Bewegung gespielt, zu viert eine Passaufgabe gelöst und abschließend in Sechsergruppen ein kleines Spiel durchgeführt.

2 Smart-Split-Atomspiel

Aufwärmen / Gruppenfindung

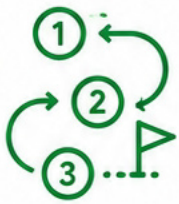


Alle bewegen sich frei durch die Halle. Die Lehrkraft ruft eine Gruppengröße von zwei bis sechs auf. Die Kinder suchen anhand des passenden Smart-Split-Codes ihre Gruppe.

Dort lösen sie eine kurze Aufgabe, zum Beispiel gemeinsam springen, eine Gruppenpose bilden oder sich einen Ball zuspielen. Danach bewegen sich alle weiter.

3 Stationszirkel mit Startcode

Stationenlernen / Organisation



Die Lehrkraft wählt eine Gruppengröße. Die Nummer des entsprechenden Gruppen-codes bestimmt gleichzeitig die Startstation.

So beginnt beispielsweise Vierergruppe 1 an Station 1 und Vierergruppe 2 an Station 2. Nach dem Signal wechseln alle Gruppen weiter. Die Karten kennzeichnen die Teams während des gesamten Zirkels.

4 Übungsgruppen gezielt planen

Differenzierung / neue Gruppenkonstellationen



Die Lehrkraft verteilt die Karten gezielt. Ein Gruppencode kann zunächst Kinder mit ähnlichem Übungsbedarf verbinden, ein anderer später bewusst gemischte Gruppen bilden.

So entstehen mit derselben Kartenverteilung nacheinander passende Partner, Übungsgruppen und Spielteams, ohne erneut einzuteilen.

5 Partnercoaching

Techniklernen / Rückmeldung



Der Zweiercode bestimmt ein Übungspaar. Die Person mit der niedrigeren Karten-zahl führt die Bewegung zuerst aus.

Die andere beobachtet ein vorher festgelegtes Merkmal und gibt eine kurze Rückmeldung.

Danach werden die Rollen getauscht. Über den Vierercode können sich später zwei Paare austauschen.

6 Bewegungs-ABC

Bewegung / Primarstufe



Die Lehrkraft nennt ein Tier oder ein Kind zieht eine Buchstabenkarte und wählt ein Tier mit diesem Anfangsbuchstaben.

Anschließend bewegen sich alle passend durch den Raum: A wie Affe, F wie Frosch, K wie Känguru oder S wie Schlange.

Die Sternkarten können als Joker für eigene Ideen genutzt werden.



Tipps für den Einsatz

- ✓ Die Kinder können ihre Karte während der gesamten Stunde behalten.
- ✓ Den aktuell verwendeten Gruppencode deutlich zeigen und benennen.
- ✓ Aufgaben kurz halten und lange Wartezeiten vermeiden.
- ✓ Karten bei Bedarf gezielt statt zufällig verteilen.
- ✓ Die robusten Kunststoffkarten eignen sich auch für Halle, Schulhof und Beckenrand.